

V. MOZGÁSOS VAGY TESTEDZŐ JÁTÉKOK

A gyermekközösségek játékaiknak egy másik nagy csoportját a szabályokhoz kötött mozgásos vagy testedző játékok teszik ki. Ezek indítéka a testgyakorlás: az erőben, ügyességben, gyorsaságban való versengés, mely felváltva izgalommal és megnyugvással, szorongással és sikerélménnyel tölti el az eljátszóit. Egy részüket a földkerekség minden népének gyermeke az ősidők óta többé-kevésbé azonos módon játssza,¹³⁴ más részüket a helyi szokások hívták életre. Egyetemes elterjedtségükre gondolva nem csodálkozhatunk azon, ha az esztelneki közös játszóhelyeken: udvarokon, kapuk előtt, térségeken is ezek a játékok bizonyultak a legidőállóbbaknak.

FUTÓ-KERGETŐ JÁTÉKOK

A világszerte elterjedt, népszerű futó-kergető játékok a gyermekeket a veszélyhelyzet és oltalomra találás izgalmával ajándékozzák meg.¹³⁵ Esztelneken több típusuk él, aszerint, hogy milyen kerettörténet jeleníti meg az élményt,¹³⁶ illetve köti-e állandósult térforma, párbeszéd, ének, vagy sem.

566

Kergetőzés (Fogócskázás)

A futó-kergető játékok legegyszerűbb szabad térformájú típusa. Népszerűségben nincs hozzá mérhető. Úgyiszlóván minden játékot ezzel kezdenek. Nem kell más hozzá, csak egy kis szabad idő — bármilyen kevés is legyen az — és szabad tér, s bárhol, bármikor sorra kerül. A tanórák szüneteiben az iskolaudvaron kergetőznek; és általában munka után éppolyan jólesik egy kis szaladgálás, mint pástorkodás közben vagy ünnep délutánján.

Ezt a játékot nem szégyellik a tizenhárom-tizenöt éves serdülőkorúak sem. Az öregek szerint régen az iskolaudvaron inkább a fiúcskák kergetőztek, a leánykák ezalatt körjátékokkal szórakoztak.

A játékosok körbe állnak, és kiszámoló mondókával (251—300. j.) megválasztják a *kergetőt* vagy *cicát*,¹³⁷ és máris szaladnak előle, amerre látnak. Akit az megfog, az lesz az új kergető. Ha valaki nagyon kifáradt, *jár a bűz*, vagyis joga van az előzetesen meghatározott pihenőhelyen (pl. egy fa árnyékában, a fal mellett stb.), illetőleg testhelyzetben (pl. leguggolásban) megpihenni.

Ha nem egyeztek meg bűzben, tehát pihenőhely nincs kijelölve, a kifáradt játékos így kiált fel:

— Pő, csiga, nem játszom.

Ez olyan védettséget nyújt a kergetővel szemben, mint a bűz, de sokáig nem vehető igénybe; néhány perc múlva a játékosnak tovább kell szaladnia. Ilyenkor azt mondja:

— Pő, csiga, játszom.

Megtörténik, hogy a játékosok mind a bűzben vannak. Ilyenkor a kergető ezt mondja:

Egér, egér, ki a házból!
Most jöttem a kávéházból.
Aki háromra ki nem megy,
Az lesz a kergető.

Míg háromig számol, mindenkinek ki kell szaladnia a bűzből.

567 Csikizés

Az egyszerű kergetőzés egyik mai változata. Az ötletet rá a játszóhely, a *Csiki kert* sugallta. Ez a *Hosszúkerttel* azonos füves terület, amit mai gazdájáról neveznek így. A kisebb iskolások — ha ritkán is — itt gyülekeznek vasárnap délután.

A játék csak annyiban különbözik az előbbitől, hogy a kergetőt *csikinek* nevezik. Ha sokáig nem tud valakit megfogni, így csúfolkodnak vele:

— Csiki a bocskorát felcsípi!

A kergető nem foghatja meg azokat, akik a háta mögé bújnak, s ez érdekesebbé teszi a játékot.

568 Sasozás (Ülülés)

Szabad térformájú témás, csoportos kergetőzés; az adatok szerint az 1930-as évek közepétől játsszák Esztelneken. Ma igen népszerű. Tizenkét éven aluli fiúk és leányok játsszák.

Tíz játékos esetén kiszámolóval (251–300. j.) két *sast* vagy *ülüt* (héja) választanak. A többiek *galambok* lesznek. Mindkét csoportnak *házat* jelölnek ki: ez lehet egy-egy ködör, vagy ha az nincs, a földre rajzolt, kb. 1 m átmérőjű kor.

A játék azzal kezdődik, hogy a sasok *kirepülnek* (repülő karmozdulatokkal kiszaladnak) a házukból, és háromig számolnak. Ezalatt a galambok is kötelesek elhagyni a házukat, mert ha nem, a sasok bemenve megfoghatják őket és a saját házukba vihetik. Egyébként csak kergetőzés során ejthetik foglyul őket, és ilyenkor a *galambházba* bemenekülteket nem foghatják meg.

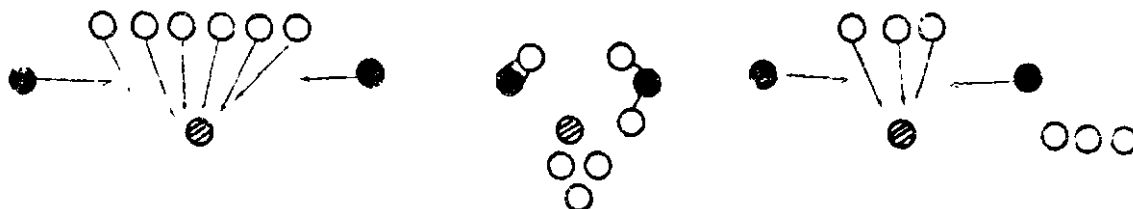
A sasok a megfogott galamboknak mindkét kezére és lábára ráütnek, és ez azt jelenti, hogy *le van vágva* a felső és alsó végtagjuk, nem tudnak elrepülni. Ha viszont az ülük éberségét kijátszó galambtársaik beszaladnak az *ülüházba* és megérintik őket, visszanyerik testük épségét és kirepülhetnek. Ezt az alábbi szavakkal szentesítik:

— Eszem az ülütőjást!

A kergetők persze bosszankodnak ezen, és igyekeznek újra elfogni őket.

Hess ki, vess ki, libáim! (Gyertek haza, libuskáim!)

Ez a szintén szabad térformájú, párbeszédes csoportos fogócska az esztelenek tudata szerint mindenkor kedves, gyermekről gyermekre hagyományozódó játék volt. Térformájához híven, a megszokott játékkalkalmak mellett gyakran került sorra libaőrzés közben is. Az utóbbi években óvodában, iskolában is tanították.



137. A Gyertek haza, libuskáim! térformája.

A fiúk *farkasok* lesznek, a leánykák *libuskák*, s közülük kerül ki az *anya* is. Az anya mögött, pár lépéssel odább, mindkét irányból farkasok leskelődnek.

Az anya és a libák közt induló párbeszédnek két változata maradt fenn.

I. A század elején ez így hangzott:

- Hess ki, vess ki, libáim!
- Nem mejünk, met a nagyapám kertjibe egy nagy lombos farkas van.
- Mit szedeget?
- Gyöngyszemet.
- Mibe mosdolódik?
- Arany tekenyőbe.
- Mibe törködődik?
- Kutya lombos farkába.
- Hess ki, vess ki, libáim!

II. A mai gyermekek viszont így tudják:

- Gyertek haza, libuskáim!
- Nem merünk!
- Mitől féltetek?
- Farkastól.
- Hol van a farkas?
- Kertek alatt! [Vagy: — Nagyapám kertjében!]
- Mit csinál?
- Mosdik.
- Mivel törülködzik?
- Kutya lombos farkával.
- Hess ki, vess ki, libáim!¹³⁸

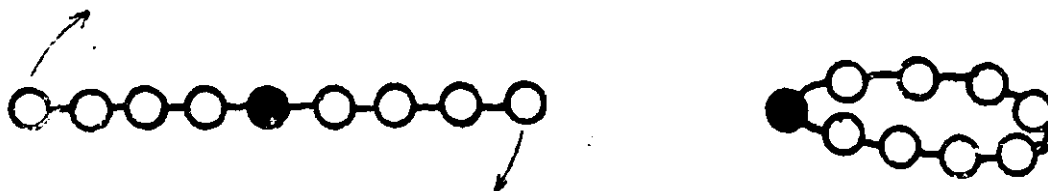
A párbeszéd végig dallamos.

Az utolsó felszólításra a libuskák az anyjuk felé iramodnak. A farkasok oldalból megtámadják őket. Akit elfognak, félreállítják, s a játék kezdődik előlről. Addig játsszák, amíg egyetlen liba marad.

571

Érd utol, kakas, a tyúkot!

Kötött térformájú egyszerű kergetőzés, amelyre az idősebb nemzedékből kevesen emlékeznek, noha a század első évtizedeiben még játszották. Hosszú ideig nincs rá adat. Az 1950-es évektől kezdve az óvó- és tanítónők ismerítették meg újra a kicsikkel, akik otthon is játsszák.



138. Az Érd utol kakas, a tyúkot! térformája.

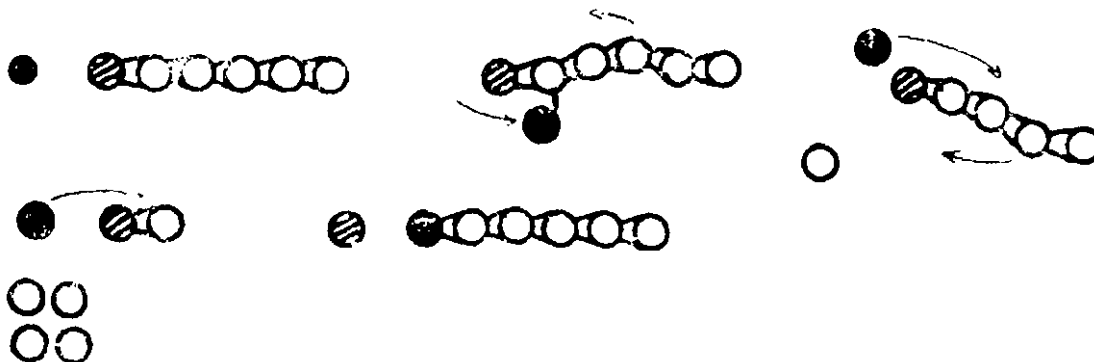
Három vagy öt játékos kell hozzá. Ezek kinyújtott karral összefogózza láncsorba állnak fel, de a középsőtől balra, ill. jobbra levők arccal ellentétes irányban állnak. A *kakaskák* — az egyik oldalon levők — kergetni kezdik a *tyúkocskákat* — vagyis a másik oldalon levőket. A középső gyermek tengely gyanánt helyben forog. Mikor utolérték, szerepet cserélnek.

572—576

Héjázás (Mit keversz, te ülü?)

Ez a soros térformájú, párbeszédes fogócska a faluban emlékezet óta ismert játék. Mindenkori szerették, de különösen a századforduló táján és 1920—1930 között volt nagyon népszerű. Az óvodában, iskolában a tanerők vezetése alatt a négy-nyolc éves kisleányok és fiúk ma is gyakran játsszák. Az előző nemzedékek serdülőkorban is játszották.

A tizenöt-husz játékos közül egy *kotlót* vagy *anyát* és egy *üli*t választanak. A többiek *csirkék* lesznek.



139. A héjázás térformája.

A csirkék egymás háta mögött libasorban sorakoznak, s mindegyikük az előző farkába, azaz szoknyájába kapaszkodik. *Elcsapniok*, elengedniük egymást nem szabad. A kotló áll legelől. Vele szemben a földön kuporog az ülü, és úgy tesz, mintha valamit kevergetne. Az anya és az ülü között megkezdődik a párbeszéd. Ennek négy változatát találtam:

I. A századforduló táján így tudták:

- Mit keversz, ülü?
- Málét.
- Mihez?
- Tyúkhúshoz.
- Hol a tyúkhús?
- A pajtában.
- Hol a pajta?
- Az ég alatt.
- Hol az ég?
- A föld felett.
- Forduljatok, tyúkjaim!
- Fussatok, fussatok!

II. Az 1910 körüli változata így hangzik:

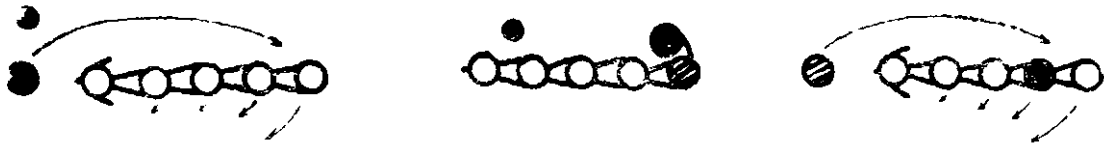
- Mit csinálsz, te ülü?
- Tüzet rakok.
- Minek a tüzet?
- Vízmelegíteni.
- Minek a meleg víz?
- Csirkekopasztani.
- Kinek a csirkéjéből?
- A tiédből.
- Abba bizony nem vágod belé a csákányodat, na!

III. Az első világháború tájáról előkerült változat szerint:

- Mit keversz, ülü?
- Málét.
- Mihez a málét?
- Tyúkhúshoz.
- Hol van a tyúkhús?
- Odafel a pócon.
- Kánya, ma húst nem eszel!

VI. És végül egy töredékes változat 1910 körülről:

- Mit ás, ülü?
- Tormát.
- Miért?
- Tyúkhúshoz.
- Hol a tyúkhús?
- Odafel a pajta felett. Eredj el, met piros csizmát hozok. Húzd sze fel!



140. A héjázás II. változatának térformája.

A párbeszéd végeztével az ülü megpróbál közelíteni a csirkékhez, ám az anya kitárt karokkal védi a szorosán egymás szoknyájába fogózok jobbra-balra mozgó sorát. Akit az ülőnek mégis sikerül kiragadnia, félreáll. A játék addig tart, míg minden csirke foglyul esik.

Az 1960-as években ez a játék az *Érd utol, kakas, a tyúkot* játékkal kontaminálódott: a libasorban álló, egymás szoknyáját fogó *tyúkokkal* a *kakas* állt szembe a célből, hogy a hátulsó tyúkok valamelyikét megfogja. Ha ez sikerült, a következő játékban a megfogott játékos állt ki kakasnak.

577

Cegapecc (Hátulsó pár, előre fuss!)

Kötött térformájú páros kergetőzés, az egyik legnépszerűbb, emberemlékezet óta ismert esztelneki játék. Az 1950-es évekig korcsoportokra oszolva az egész fiatalság *cegapeccezett*.

Ezzel a játékkal ugyanúgy lehetett haladni, mint a *Bújj, bújj, zöldággal* (563. j.). Gyakori látvány volt, hogy ünnepnap délelőtt vagy délután a fiatal leányok és legények rokonszenvi alapon párosával sorba álltak és cegapeccezték. Sokszor a szomszéd faluba is úgy mentek át.

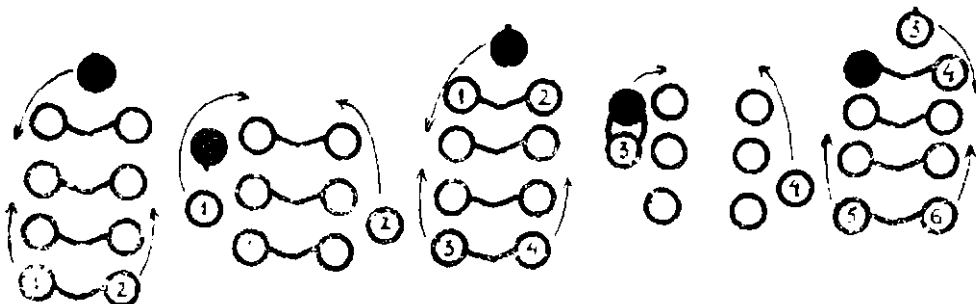
Ma a játék neve: *Hátulsó pár, előre fuss!*, és ritkábban játsszák.

A játékosok arccal előre nézve kettős sorban állnak, és kettőnkint összefogoznak. A csoport előtt, annak háttal fordulva áll a *cica*. Mikor elkiáltja magát:

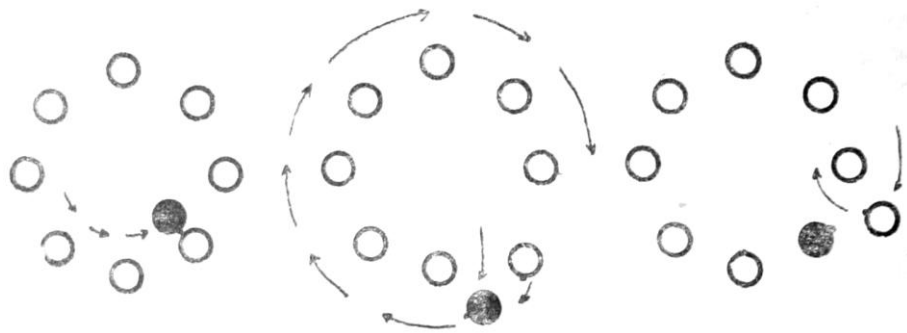
— Cegapecc! [Vagy: — Hátulsó pár, előre fuss!]

a két leghátulsó játékos, egymás kezét elengedve, a sor kétoldalán előreszalad, és a cicát kikerülve megpróbál a párok előtt újból összefogózni. A cica igyekszik útközben megfogni valamelyiküket. Ha ez sikerül, a továbbiakban a pár nélkül maradt játékos lesz a cica, az új pár pedig beáll a cica mögé a sorba.

Régen, amikor a fiatalok ezzel a játékkal vonultak végig az utcán Béla-falva, majd Kurtapatak felé, fiú csak fiút, leány csak leányt foghatott meg.



141. A cegapecc térformája.



142. A Túl a vízen van egy ház térformája.

De a szaladók sokszor *becsapták* a cicát úgy, hogy futás előtt helyet cseréltek. A kergető, akinek hátránéznie nem szabadott, csak akkor vette észre a csalást, amikor már össze is fogózkodtak. Ilyenkor ő maradt a cica, s ha nem tudott elég jól futni, „elbogarozhatott egy napig es”.

578

Túl a vízen van egy ház

Mondókás futó-kergető körjáték. 1910 előtt iskolás- és serdülőkorú leányok, fiúk játszották tíz-húszan. Bár akkor szerették, valami okból feledésbe merült.

A játékosok kézfogás nélkül kört alkottak, amelyet egyikük belülről került. Eközben valamennyien ütemesen az alábbi mondókát mondták:

Túl a vízen van egy ház,
Abban lakik egy juhász.
Süti, főzi galuskát,
Kértem tőle, nem adott.
Pofon vágtam, szaladott.

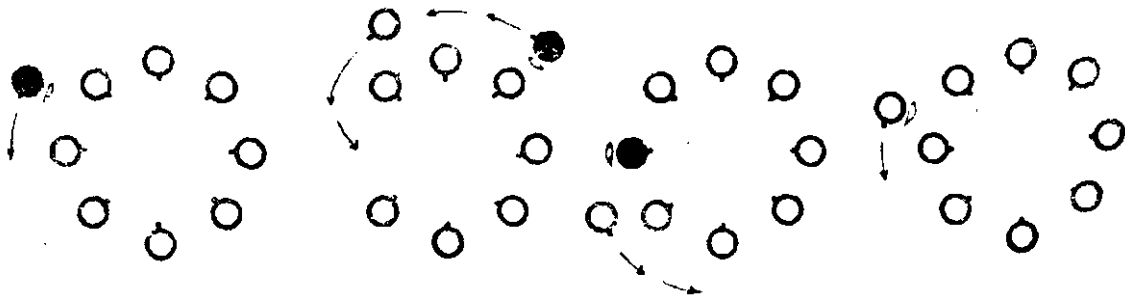
A kör belsejében haladó játékos minden szótagnál a soron következő újabb játékosra mutatott. Akire az utolsó szótag esett, azt pofon ütötte, majd a körön kívül megfutamodott, de erre már a pofon ütött játékos is szaladt. Előzetes egyezés szerint egyszer vagy kétszer megkerülték a kört. Aki hamarabb visszaért, elfoglalhatta az üresen maradt helyet, a másik pedig beállt a körbe.

579

Tüzet viszek, ne lássátok!

A középkori tűzkölcsönzés tilalmát felvillantó¹³⁹ énekes kergetőző körjáték, mely emberemlékezet óta természetes úton a nagyobbakról kisebbekre hagyományozódott. Iskolában soha nem kellett tanítani, mert mindenki tudta.

A játékosok — minél több iskolás- vagy serdülőkorú leány és fiú — egymástól 1/2 m távolságra állva kört alkotnak. Valamelyikük zsebkendővel,



143. A Tüzet viszek, ne lássátok! térformája.

vagy ahogy a század elején mondták, *dönggel* kerüli a kört. Közben valamennyien ezt éneklük:

♩ = 88

Tü-zet vi-szek, ne lás-sá-tok, Ég, ég a ru-há - tok!¹⁴⁰
 ha lát-já-tok, se mondjá-tok,

Majd az 1a. j. dallamára így folytatják:

Ne nézzetek hátra, mer az ördög látja,
 Beletesz a zsákba, úgy viszen a bálba.

Ezalatt a kört kerülő játékos valaki mögött észrevétlenül leejti a kendőt, és feltűnés nélkül igyekszik még egy kört leírni. Hátranéznie nem szabad, így nem tudhatja biztosan, hogy kergeti-e az a játékos, aki mögé a kendőt dobta. Ha nem, visszaérve ismét ő veszi fel a kendőt, a figyelmetlen *kotlót* pedig a többiek büntetésből a kör közepére állítják, míg csak valaki fel nem váltja, és még ki is csúfolják:

Asszonykám, asszonykám, megmaladzott a disznó!
 Tarkát, barkát, fekete madárkát.¹⁴¹

Kotlónak maradni szégyen, ezért mindenki (anélkül hogy hátranézne) igyekszik figyelni és felkapni a sarkához dobott kendőt, majd szalad vele az ő helyére igyekvő társ után. Ha utoléri és *döngöt ad* (ráüt) a hátára, minden marad a régiben, ha nem, ő lesz a zsebkendővivő.

580—581

Elvesztettem zsebkendőmet

Az előbbinél talán még népszerűbb, ma óvodában és iskolában egyaránt felújított énekes kergetőző körjáték. Szintén játsszák nagyobb iskolások is. Menete hasonlít a *Tüzet viszek, ne lássátok!*-éhoz, de más a dallama. Dallama és tartalma szerint két változatát találtam:

I. A század elején így énekelték:

$\text{♩} = 126$

El-vesztet-tem zsebken-dő-met, megver a-nyám ér - te.
Ha va-la - ki vissza - ad - ná, csó - kot a - dok ér - te.
Hess, légy, ne szállj rám, be - teg va - gyok ám,
Dajkái en - gem, kis an - gya - lom, meg - gyó - gyu - lok ám.¹⁴²

II/a. 1925 óta inkább ez a változata ismert:

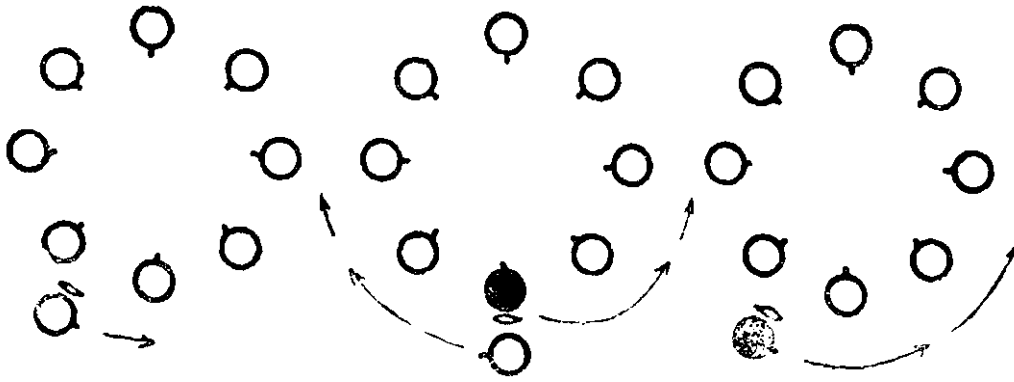
$\text{♩} = 116$

El - vesztetem zsebken - dő - met, megver a - nyám ér - te,
Szabad péntek, sza - bad szombat, sza - bad szappa - noz - ni,
Megkap - tak a szép le - gé - nyek, csó - kot kér - nek ér - te.
Szabad az én ga - lam - bom - nak egy pár csó - kot ad - ni.¹⁴³

II/b.

$\text{♩} = 88$

El - vesztet - tem zsebken - dő - met, megver a - nyám ér - te,
Megkap - tak a szép le - gé - nyek, csó - kot kér - nek ér - te.
Én a csó - kot meg - a - dom, zsebkendőmet nem hagyom,
Szabad péntek, szabad szombat, sza - bad szappa - noz - ni,
Szabad az én ga - lambom - nak egy pár csó - kot ad - ni.¹⁴⁴



144. Az Elvesztettem zsebkendőmet térformája.

A cselekménye csak annyiban különbözik az előző játékétól, hogy ha a körben álló játékos nem veszi észre a sarkához leejtett zsebkendőt, a *zsebkendővivő* a kört megkerülve felveszi azt, és megtörli vele a figyelmetlen gyermek orrát. Ha viszont észreveszi, lehajol érte, felveszi, az előző vivőjének visszaadja, majd irányt változtatva szalad vissza, hogy hamarabb elfoglalja a helyét, mint az ellenkező irányból szintén oda igyekvő társa. A zsebkendőt a versenyfutásban lemaradt játékos viszi tovább.

Az 1920-as években a zsebkendőt elvesztője csak csókért kapta vissza. Fiúk és leányok részvételével addig folyt a játék, míg mindenki csókot kapott.

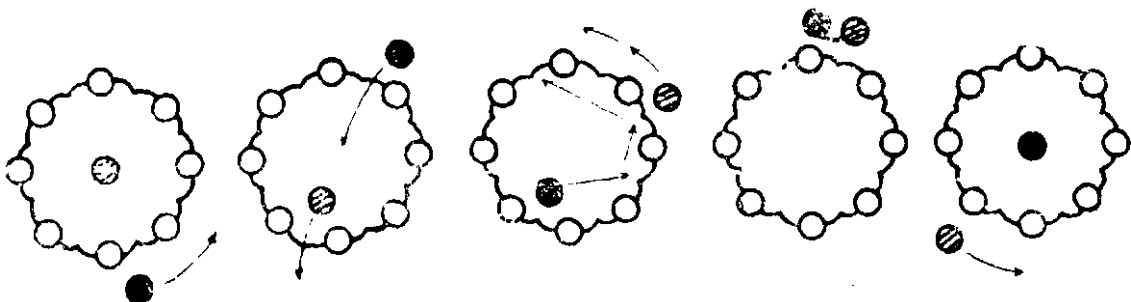
582

Benn a bárány, künn a farkas, fuss!

Sok más fogócskához (569—576. j.) hasonlóan a ragadozó és védtelen állatok viszonyára utal ez a témás, emlékezet óta ismert, kedvelt és természetes úton hagyományozódott átbúváros körjáték is.

A játékosok kézfogással kört alkotnak. Egy kisleány középre áll, ő lesz a *bárányka*, egy fiú — a *farkas* — a körön kívül helyezkedik el. A bárányka úgy tesz, mintha legelne. Beszélgetni kezdenek:

- Mit eszel, bárányka?
- Zöld füvet.
- Adjál nekem is!
- Innen, ne!



145. A Benn a bárány, künn a farkas, fuss! térformája.

A báránka a könyökét mutatja. Erre a játékosok kórusban kiáltják:

— Benn a bárány, kinn a farkas, fuss!

A farkas kergetni kezdi a bárányt. A kör tagjai kézfelemeléssel engednek utat a körből ki-be menekülő báránynak, a farkast viszont akadályozzák: leeresztik és szorosan összefogják előtte a kezüket, így az csak minden erejét latba vetve tudja üldözni a báránykát. Ha sikerül megfognia, mindketten befognak a körbe, s a játékosok új szereplőket neveznek ki.

583

Kecske ment a kiskertbe

Az előzőhöz hasonló, énekkel bővített futó-kergető átbúvásos körjáték. Csak a fiatalabbak ismerik: az iskolában tanulták 1960 körül.

Hat-kilenc éves leánykák és legénykék játsszák, ha elég sokan vannak.

A játékosok kézfogással kört alkotnak, s az alábbi, népdallal rokon gyermekdalt énekelik:

♩ = 112



Kecske ment a kis kert - be,
A ká-posz-tát meg - et - te

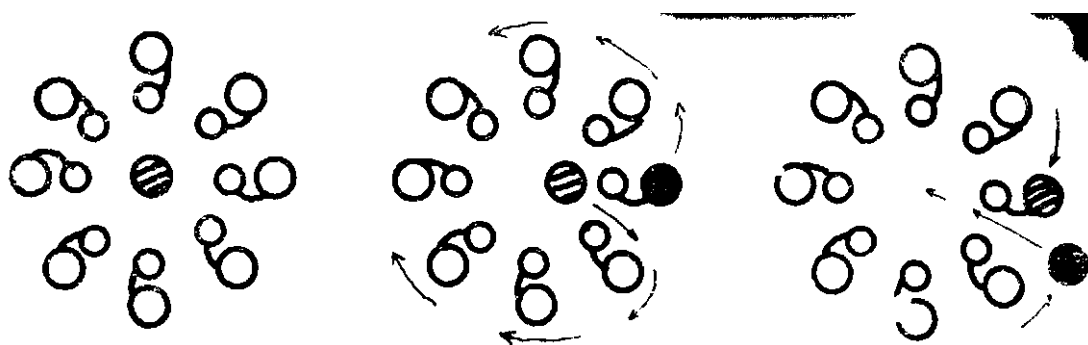
Si - ess, kecs - ke, u - gorj ki!

Jön a gaz-dád meg - fog - ni¹⁴⁵

A körön belül a *kecske*, azon kívül a *gazda* áll. Az ének végén a gazda kérdezi:

- Kecske, kecske, mit csinálsz a kertemben?
- Káposztát ennék, ha volna.
- Kapáltad-e?
- Kapáltam.
- Öntözted-e?
- Öntöztem.
- Hátha én bemejek?
- Akkor én kimejek.

A *kapáltam* kijelentést a kecske a jobb lábával végzett kapáló mozdulattal nyomatékosítja. A párbeszéd végén a gazda a kezek alatt bebújik a körbe, kergetni kezdi a kecskét, aki menekül előle. A kör tagjai a kecske előtt fel-emelik, a gazda előtt viszont leeresztik a kezüket, hogy megakadályozzák az üldözésben. Ha sikerült elfogni a kecskét, a következő játékban ő lesz a gazda, és új kecskét neveznek ki.



146. A *posztózás* térformája.

584 Posztózás

Az első világháború előtt játszott versenyszerű futó-kergető körjáték. Annak idején nagyon népszerű volt mind a kisebb, mind a nagyobb leányok és fiúk körében. Korcsoportonként elkülönülten tízen-húszan játszották.

A játékosok kézfogás nélkül arccal befelé néző kettős kört alkottak. Belül guggoltak a *posztók*, kívül álltak a kezüket a posztók vállára tevő *gazdák*. A kör közepén helyezkedett el a *bíró*.

A bíró az egyik gazdához közeledve megkérdezte:

— Hogy a posztó, komámasszony?

A gazda ezt felelte:

— Egy pénz, két futás,
Három kenyérdagasztás.

Erre a bíró és a gazda egymással ellentétes irányban egyszer vagy kétszer szaladva megkerülte a kört. Amelyikük hamarabb érkezett vissza, beállt a gazda helyére, a másik viszont *bíró* lett.

585 Beültettem kiskertemet

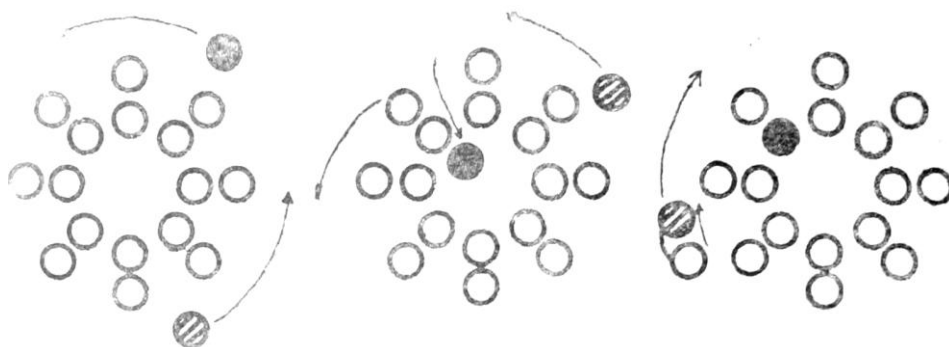
Ugyancsak versenyszerű énekes körjáték; emlékezet szerint mindig ismerték, de csak ma, a kisebb leánykák közt népszerű. A legidősebbek annak idején az iskolában tanulhatták.

Mivel szövege és dallama szerint műjáték, terjesztése nem közérdek.¹⁴⁶

586 Üsd a harmadikat!

Emlékezet szerint mindenkor ismert és kedvelt versenyző körjáték, már a legidősebbek nagyszülei is játszották gyermek-, sőt serdülő- és ifjúkorban is. Népszerűsége következtében a játék folyamatosan hagyományozódott. Iskolai felújítása csak napjainkban vált szükségessé. Ma a hat-tizenkét év közötti fiúk és leányok játsszák. Olykor tornaórán kerül sor rá.

A gyermekek kettősével arccal befelé fordulva, egymást fedezve körbe állnak. A kettős csoportok között a játéktér nagyságától és a játékosok szá-



147. Az Üsd a harmadikat! térformája.

mától függően 1—2 m távolság van. A körön kívül két egymást kergető játékos marad. A kergetett, amikor látja, hogy mindjárt megfogják, hirtelen a körbe ugorva valamelyik pár játékos előtt megáll. Mivel hárman nem maradhatnak, a csoport hátulsó tagja futamodik most meg, és őt kergetik tovább. Ha azonban nem veszi észre a változást és a helyén marad, a kergető odaérve ráüt a hátára, s ettől kezdve már ő lesz a kergető. Ugyanígy szerepet cserélnek akkor is, ha futás közben a kergető megfogja vagy a hátára üt.

587

Nyulak, ki a bokorból!

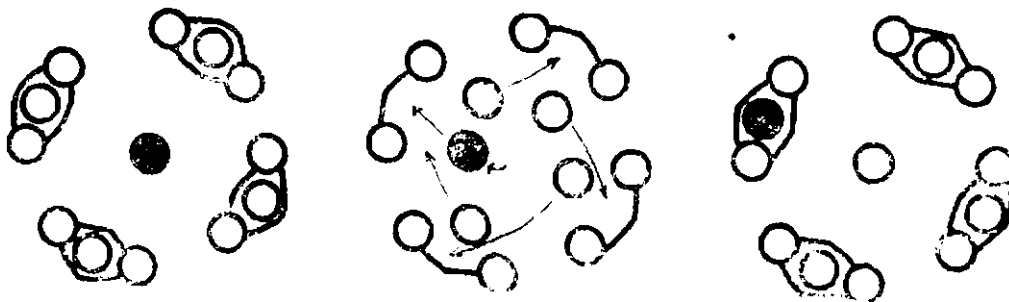
Helycserés, futó-kergető körjáték. Esztelneken az adatok szerint az 1920-as, még inkább az 1930-as években tűnt fel, de népszerűvé csak a második világháború óta vált. A mai gyermekek iskolában és más falusi vagy városi társaiktól tanulták.

Hat-tizenkét éves leányok és fiúk játsszák. Fontos, hogy számuk hárommal osztható legyen, illetve azon felül még egy játékos megmaradjon.

A gyermekek kettesével szembefordulva, kezüket összefogva *bokrot* alkotnak. A bokrok a játéktér nagyságától függően kör alakban 1—2 m távolságban vannak egymástól. Mindenikben egy *nyuszi*, *nyúl* áll. Egy nyúlnak nem jutott bokor; ezért az közepen állva kiáltja:

— Nyulak, ki a bokorból!

Erre a bokrok kinyílnak: a játékosok magasba emelik a karjukat, a nyuszik pedig kiszaladnak, s igyekeznek más bokrot foglalni maguknak. Valaki ismét hely nélkül marad, ez áll be most közepre.



148. A Nyulak, ki a bokorból! térformája.

Mókusok, ki a házból!

Az előbbi játék változata; az 1920-as évek közepétől szórványosan ismerik. 1950 körül teljesen hiányzott a gyermekek játékkészletéből. Iskolai közvetítésű játék. Legutóbb — 1972 körül — Kerezi Magda óvónő újtotta fel. Négy-tíz éves leányok, fiúk többnyire az iskolaudvaron, óvodában játszószák. Számuk szintén hárommal osztható, és még egy.

A térforma és a játék menete azonos az előzővel. Csupán a játékindító felkiáltás különbözik:

— Mókusok, ki a házból!

ELBÚJÁSOS JÁTÉKOK

Az ősi védelemkeresés élménye él tovább a szintén világszerte elterjedt bújócskafélékben is.¹⁴⁷ Ezek Esztelneken a futó-kergető játékoknál jóval kevesebb változatban élnek. Néhány egyszerű szabály, mondóka és az állandósult cselekmény köti őket.

Budákolás (Bújócskázás)

Ha két-három gyermek összekerül, nemsokára vagy kergetőzik, vagy bújócskázik. Így lehetett ez mindenkor: a játék eredete az idők homályába vész.

Bárhol és bármikor lehet játszani: búvóhely akármelyik udvaron, kertben, erdőszélen, sőt bent a házban is akad. Nem kell sok gyermek hozzá, s korhoz, nemhez sincs kötve. A hároméves kisleányok, kisfiúk éppúgy játszhatják, mint a serdülők. Két változatát találtam.

I. A kiszámolóval (251—300. j.) választott *hunyo* a fal felé fordul, s megegyezés szerint egyesével vagy tízesével számol hangosan tízig vagy százig. Ezalatt a többiek elbújnak. Keresésükre indulva így szól:

— Egyet mondok, kettőt mondok,
Harmadikra rátalálok.

Vagy ezt mondja:

— Aki bújt, bújt, aki nem, nem, de én megyek.

De az is előfordul, hogy szó nélkül keresi őket, míg mindenkit megtalál. A következő játékban az lesz a hunyo, akit elsőnek *kapott meg*.

Sokszor megtörténik, hogy a hunyóban kételkednek a gyermekek: vajon nem les-e? Figyelmeztetőül ezt kiáltják neki:

— Tűz, víz,
Vakuljon meg, aki néz!

II. A régiek *budákolásában* olykor a rejtő-kereső *Csön-csön gyűrű* (677. j.) elemei is felbukkantak, amennyiben a keresőt a már előkerült játékosok szóval igazították útba. *Hideget* kellett mondaniuk, ha rossz irányba indult, *meleget*, ha jóba, ám ők legtöbbször félrevezették; ezért a hunyo nemigen hitt nekik.

590 Ipicsapázás

Az egyszerű bújócskázásnál mozgalmasabb *ipicsapázás*ban a játékosok feladják ideiglenes búvóhelyüket a végleges biztonság elérése reményében. Noha Háromszéken ez a *leverős*, ill. *leütős* bújócska már a múlt század végén ismeretes volt, az adatok szerint Esztelnekre csak az 1930-as években jutott el. Azóta viszont rendkívül népszerű.

Mindenütt és minden évszakban játsszák a négy-tizenhárom éves fiúk, leányok kötetlen számban.

A játék menete nagyjából megegyezik a bújócskázásával. A különbség csak annyi, hogy a megtalált játékos a *hunyhelyen le* kell *ütnie*, vagyis tenyerét a hunyhelyhez verve ezt kell kiáltania:

— Ipicsapa! Jakab Pista le van ütve!

Ám a játékosok sem restek: míg a hunyó a hunyhelytől eltávolodva keresi őket, a kockázatot vállalva rohannak, hátha megelőzhetik azt. Ilyenkor ők ütnek a hunyhelyre:

— Ipicsapa! A hunyó le van ütve!

A következő játékban az első leütött játékos lesz a hunyó.

591 Pisztolyozás

Témás bújócska, Esztelneken nyaraló kolozsvári fiúktól tanulták 1965 körül. Azóta igen népszerű játék.

Tíz-tizenhárom éves fiúk az erdőszélen, a *Cserében* játsszák; az odvas fákban és általában a fák között ugyanis jól el lehet rejtőzködni. Olykor a velük egy helyen pásztorkodó kisleányok is részt vesznek benne.

A játékosok száma öt-tíz. Eszközük: természetadta *pisztoly*, azaz az erdőszéli bokrokból kivágott, egy kevésbé megfaragott ágasfa. Ezt a vele való játszás után a bokrok közé dugják, hogy ne kelljen újat készíteni a következő alkalommal.

Miután megállapodtak a szabályokban, meghatározták, hogy milyen távolságról szabad *lőni*, a játékosok két egyenlő csoportra oszlanak: az egyik csoport huny, a másik ezalatt elrejtőzködik a bokrok közt. A *kereső* csapat az elbújt keresésére indulva, így figyelmezteti őket:

— Aki bújt, bújt, aki nem, nem, de mi mejünk!

Elegendő meglátniuk valakit, máris ráfoghatják a pisztolyukat, ezt kiáltva:

— Pif-puf! Jancsi le van löve!

A *bújó* csapatban levők az ellenfél megtévesztésére megteszik azt is, hogy kicserélik a ruháikat. Ha sikerül a csel, elkiáltják magukat:

— Cseréptörés, újrahunyás!

Ez azt jelenti, hogy a játék azonos szereposztásban előlről kezdődik. Szerepet csak akkor cserélhetnek, ha minden elbújt játékos megtaláltak.

592 Rablózás

Szintén újabb, kb. 1960 óta játszott csoportos, témás bújócska. Elsősorban pásztorkodás közben játsszák az iskolás fiúk, és olykor a leánykák is, hatontízen.

Kiszámolóval megválasztják a szereplőket: két *milicistát*, egy *kutyát* és egy *segédőrt*. A fennmaradt játékosok a *rablók*.

A rablók elbújnak, és ezt be is jelentik:

— Jöhettek!

A milicisták és a kutya keresésükre indulnak. Akit sikerül elfogniuk, azt egy előzőleg kijelölt helyre, a *börtönbe* viszik, és ott tartják a játék végéig. A segédőr dolga az őrzésük. A legutolsó elfogott gyermek lesz a következő játékban a milicista. A többi szereplőt újraválasztják.

SZEREPJÁTSZÓ JÁTÉKOK

Szaladás, kergetőzés a csattanójuk az alábbi párbeszédese leányjátékok teljes változatainak is:

593—594

Posztózás (Kenyerezés)

A kötetlen szövegű, rögtönzésnek tág teret engedő, de kötött cselekményű *posztózás* (mai gyermekek szerint *kenyerezés*) Esztelneken az adatok szerint az 1930-as évek közepétől ismert.

Tavasztól őszig a házak oldalánál, kerítések mellett vagy a fák között játsszák, ahol a szereplők elbújhatnak. Iskoláskorú leányok játéka, amelyben olykor a kisebb fiúk is részt vesznek. Számuk tíz-tizenhat.

Kiosztják a szerepeket: posztózás esetén lesz egy *anya*, egy *leány*, egy *sánta zsidó* és több *posztó*; a kenyerezés esetén pedig egy *nagysága*, egy *szolgáló*, egy *cigány* és több *kenyér*.

Az anya (nagysága) sorba állítja és átszámolja a posztókat (kenyereket), majd a leányával közli, hogy a városba indul *sétálni* vagy *piros csizmát venni*. Megparancsolja neki, hogy jól vigyázzon rájuk, nehogy egynek is baja essék.

Az asszony elmegy. Megérkezik *kankós* pálcájával a sánta zsidó (cigány), aki előbb megdicséri a portékát, majd venni akar belőle, ám a leány nem adja. Erre ravaszágot eszel ki: elküldi hazulról a leányt:

— Menjen, met az édesanyja [nagyságája] megvette az egész várost, segítsen hazahozni! — Vagy:

— Menjen, met az édesanyja eltörte a lábát [összeragadt a torka stb.]!

A leány elszalad, s ezalatt a sánta zsidó (cigány) elvisz egy posztót (kenyeret). Hazajön az asszony és a leány, átszámolják, s észreveszik, hogy egy hiányzik. Erre a következő párbeszéd hangzik el köztük:

— Hová lett egy posztó [kenyér]??

— Elnyelte a föld!

— Ásd ki!

— Mivel?

— A körmöddel!

— De fáj.

— A szemekkel!

— Nem lehet.

- A füleddel!
- Nem lehet.
- A nyakaddal!
- Nem lehet.
- A lábaddal!
- Avval sem tudom.

Az asszony most kergetni kezdi a leányt, s ha megfogja, megveri.

A játék kezdődik előlről, s addig tart, amíg sorra az összes posztók (kenyerek) elfogynak.

595 Virágnevezés

Párbeszédes-kitalálós játék. Egyes részleteiben a *nyitskapuzással* (561—563. j.) rokon. „Eredete a középkorba nyúlik vissza. Akkoriban az egyház a vallási parancsok ellen vétkezőket vesszőfutásra ítélte. Az egykori büntetés a mai gyermekjáték magva.”¹⁴⁸

Esztélneken az adatok szerint a század eleje óta ismerik. Nemzedékről nemzedékre hagyományozódott, de közben motívumokban szegényedett. A második világháború óta elmarad belőle a *szítálás* és az *ördögök megbüntése*.

Hat-tizen négy éves leánykák játsszák, télen-nyáron, kint és bent is. Számuk nyolc-tizenkettő.

A gyermekek egymás mellett vonalban vagy félkörben sorakoznak. Szemben áll velük a *kertész*; távolabb kétoldalt helyezkedik el az *angyal*, ill. az *ördög*. A kertész a gyermekeknek egy-egy virágnevet súg. Megérkezik az ördög, és így beszélget a kertésszel:

- Bum, bum, bum!
- Ki van kint?
- Ördög.
- Mit keres?
- Virágot.
- Milyen virágot?

Az ördög megnevez egy virágot. Ha van olyan a játékosok közt, az vele megy, ha nincs, a kertész így válaszol:

- Kiszáradt a kertemből.

Az ördög elmegy, helyette az angyal jön, aki így köszönt be:

- Cin, cin, cin!

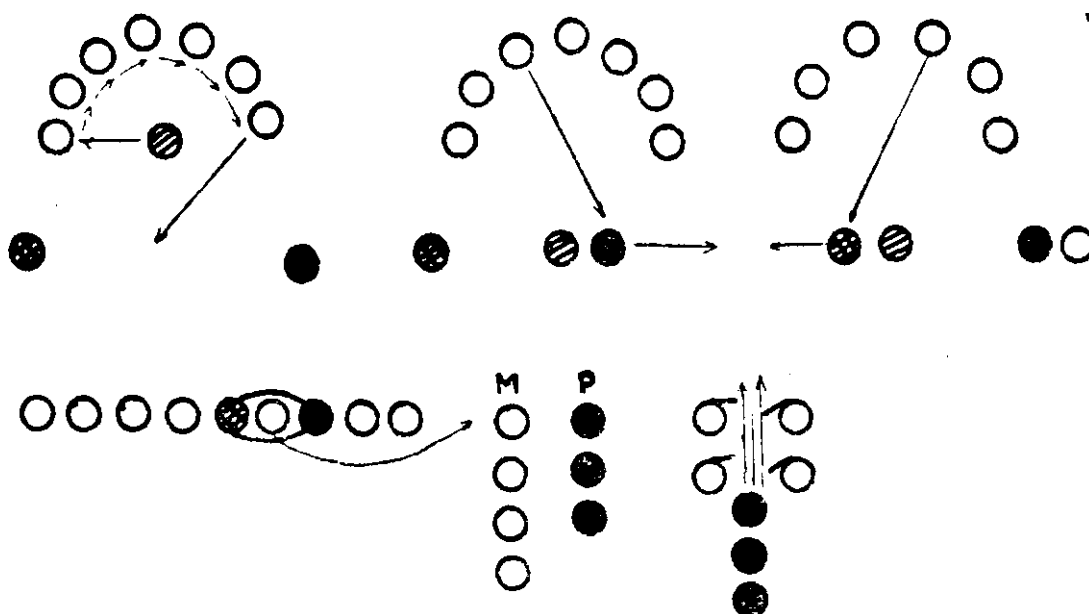
A párbeszéd folytatása az előbbivel azonos. Ha az angyal olyan virágnevet mond, aminek van gazdája, azt magával viszi. Így folytatódik a játék tovább, míg a kertésznek egyetlen virágja sem marad.

Ezután az angyal és az ördög egymással szembeállnak, két kinyújtott kezükkel összefogóznak, sorra maguk közé veszik a játékosokat, és *megszítálják*, azaz jobbra-balra lengetik, s mondják:

- Gyír szita, gyakor szita ... Menj bé a mennyországba!

[Vagy:]

- Gyír szita, gyakor szita ... Menj bé a pokolba!



149. A virágnevezés térformája.

Szitálás közben ugyanis a szitálók grimaszkodással próbálják megnevetetni a középen állót. Ha az mégis komoly marad, megérdemli a mennyországot.

Ezután a megszitált angyalok egyik oldalt, az ördögök velük szemben félkör alakban felállnak. A két csoport elkülönülése után az angyalok még két csoportba oszlanak, és egymással szemben, kb. 1 m-nyi folyosót hagyva, hosszú sorban letérdelnek. Az ördögök ezen a keskeny folyosón háromszor végigszaladnak, míg az angyalok ahol csak érik, kezükkel *supákolják* őket.

KÉZÜGYESSÉGI JÁTÉKOK

Jó néhány tapsoláson, dobáson, kapáson, gurításon, célzáson alapuló, szabályokhoz kötött játék a gyermekek kez ügyességét és megfigyelőképességét fejleszti.

596

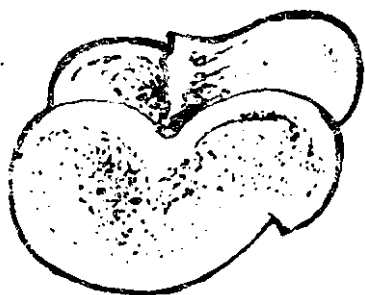
Ütögetős

Minden ma élő nemzedék emlékszik rá, hogy a kisleányok, olykor fiúk is, öt-tizenkét éves koruk közt kettesével szembefordulva, nyújtott, szembefordított tenyerüket az *An-tan-té-nosz* (285—291. j.) kiszámoló mondóka ütemére kétszer *szembe*, majd kétszer *keresztbe* (keresztezett karral) *esszeütötték*. Minden ütés előtt ki-ki tapsolt. Ez a mozdulategyüttes annyiszor ismétlődött, ahányszor azt a mondóka hossza megkívánta. Ha valamelyik játékos elvétette a sorrendet, újakezdték a játékot. Ma is játsszák.

597

Bittykövezés

Ezt az ókori rómaiak körében is ismert¹⁴⁹ és nálunk a XIII. századból már említett¹⁵⁰ dobó-kapó játékot a mai legidősebb esztelneki adatközlők is nagyobbaktól, ill. szüleiktől tanulták, és nagyon szerették, mert „jó vót, nyugtató



150. *Bittykő* báránycsontból.

vót, szórakoztató vót”. Csupán a közelmúltban veszítette el népszerűségét: az 1960-as években már csak szórványosan játszották, a mai gyermekek pedig egyáltalán nem ismerik.

Előnye az volt, hogy bárhol és az év bármely időszakában lehetett játszani: „Ültünk a kopac földre, s bittyköveztünk.” Nem is kellett hozzá különösebb alkalom, pihenésnek számított munka közben is. Főleg a nyolc-tizen-négy év közötti kisleányok játéka volt, de örömeiket lelték benne a fiúcskák is. Játshatta egy-két vagy több gyermek; utóbbi esetben sorra dobtak.

Játékeszköz öt egyforma vásott *lósarok* vagy báránycsont (150. r.), vagy a patakból szedett gömbölyű kavics, más esetben kerek tölgygubacs; sőt a hasáb alakú *bittyköveket* súrolhatták téglából vagy gyúrhatták agyagból is.

A gyermekek megállapították a dobási sorrendet. Az első *terített*, vagyis *elvette*, *kidobta* a bittykövet. Egyet felvett, fél kézzel feldobta, és ugyanazzal a kezével felkapott még egyet olyan gyorsan, hogy utána még a feldobott követ is ki tudja kapni. Megint feldobott, felvett és kikapott egyet, és így folytatta tovább, míg mind az öt kő a kezébe került, vagyis *kijárta az első osztályt*. A *második*, *harmadik* és *negyedik osztály* kijárása csak annyiban különbözött ettől, hogy azoknak megfelelően kettesével, hármasával, illetve négyesével kapta fel a leterített köveket úgy, hogy közben csak egyet dobott fel belőlük. Az *ötödik osztály* során egyszerre feldobta az öt követ, és keze hátával kikapta — ez volt a *kistiló*, majd a keze hátáról feldobva a tenyerével kapta ki; utóbbi volt a *nagytiló*. Ahányat akkor kifogott, annyi volt a *száma*, vagy fordítva, az *ideje* (pl. „négy az időd”), mert a nyerést, illetve veszítést így is és amúgy is számították. Természetesen, aki elhibázta a dobást, át kellett adnia a helyét, és várnia kellett, míg újból sorra került.

598—600

Eresztgetés (Pénzezés, piculázás)

Gurításon vagy pattintáson alapuló, többnyire nyerészkedő fiújáték. Minden korosztály ismeri, mindenkor egymástól, nagyobbaktól tanulták. Nem kell hozzá sok gyermek, sem nagyobb terület, s ezért gyakran sor kerül rá kint és bent, iskolában és otthon, vagy akár az erdőn vagy mezőn. A mai iskolások az őszi krumpliszedés szüneteiben, a régiek pásztorkodás közben is *pénzeztek*, *piculáztak*. Bár fiújátéknak ismerik, az egyik középkorú női adatközlő szintén kedvenc játékanak mondotta. Ketten játsszák.

Az *eresztgetéshez*, ill. *eregetéshez* játékosonként — legjobb csak ketten játszani — egy-egy régi *pénz* vagy *gomb* szükséges, amit egy kisebb tárggyal (pl. kővel) feltámasztott vagy egy függőleges felülethez (pl. ház oldalához,

kapufélfához stb.) dőlött téglalap alakú, sima felületű testen, leginkább *deszkán* a földre *eresztenek* (felül élével ráhelyezve elengednek, tehát legurítanak).

Három változata van, mindháromat egyaránt ismerik a gyermekek és felnőttek.

I. A játékosok egymás után gurítanak. Ha a második gurító pénze az elsőétől egy *arasz*nél közelebb áll meg, azt az első hibájának tekintik: ő *kap érte egy lovat*. Ha meg éppen ráesik, akkor még nagyobb a büntetése, ez esetben *két lovat* kap.

Az ilyen hibapontok száma nő vagy csökken, összegeződik vagy levonódik aszerint, hogy ki *csinál* lovat a másiknak. Az a nyertes, akinek legkevesebb lova lesz. A következő játszmában ez gurít először.

II. A játék másik változata ugyanilyen, annyi különbséggel, hogy a másodszor gurító játékos sikerét nem a másik hibapontjával mérik, hanem ehelyett ez társának pénzét vagy gombját nyeri el.

III. A *pattintáshoz* lejtősen elhelyezett deszkára nincs szükség. A pénzt vagy gombot ezúttal a fal vagy kapu közelébe állva arra *rávetik* vagy *pattintják*. Csak az a dobás sikerült, amelyik egy arasznyinál közelebb esik a függőleges felülethez. Akié a legközelebb kerül hozzá, az nyeri el a többiek pénzét vagy gombját.

601

Likbavetőzés (Gombozás)

Dobó-pattintó nyerésszkedő fiújáték, mely az előbbivel azonos feltételek között, szintén hagyományozás útján terjedt. Talán valamivel kevésbé népszerű, mint az *eresztgetés* vagy a *pattintás*, de azért a tíz-tizennégy év közti fiúk ezt is gyakran játsszák. Marhaörzés közben, mezőn például ehhez voltak leginkább adottak a feltételek. Pénz vagy gomb és néhány játékos szükséges hozzá.

Bicskával vagy fadarabbal egy kb. 10 cm átmérőjű *likat* mélyítenek, majd a játékosok sorra *vetnek*: pénzüket a lyukba célozzák. Ez nem mindenkinek sikerül. Akié beleesett, az nyer. Ha viszont egyiküké sem talált célba, az a játékos, akinek a pénze közelebb van a lyukhoz, még egyet pattinthat. Ha most sem esett bele, de nincs messzebb, mint egy *sánta arasz*néra, a pattintó nyer, ha nem, a másik: a nyerőé lesz mindkét gomb.

602

Golyózás

Célzó-pattintó nyerésszkedő fiújáték. 1930 előtt játszották üveg- vagy maguk készítette agyaggolyókkal.

Egy vízszintes felületre egymástól kb. 40—60 cm-nyire helyezett három golyót egy nagyobb golyóval, az *icsuval* megpróbálták *megpattintani*. Ha az *icsu* valóban hozzáütődött valamelyik golyóhoz, azt a pattintó elnyerte. Ha nem *találta el* egyiket sem, még egyet pattinthatott onnan, ahol az *icsu* megállt. A mostani találat csak jogot adott egy újabb pattintásra — utóbbival már nyerni lehetett. Az volt a nyertes, aki több golyót nyert el.

603 Gombfoci

Célzó-pattintó fiújáték, kb. 1950 óta ismerik a faluban.

Bárhol lehet játszani, még az iskola padjain is, így a játékkalkalmat nem köti semmi. Gyakrabban vasárnap délután otthon, az asztalon kerül rá sor, hat-tizenkét éves fiúk között. Számuk kettő, de lehetnek többen is.

A játékosok az asztal két végénél helyezkednek el, és maguk előtt két-két gyufásdobozt állítanak élére, egymástól kb. 10 cm-nyire. Ezek a *kapuk*. Most szemből egy gombbal egymás kapujába céloznak. Ha sikerül, kapnak egy jó pontot. A pontokat összeadják. Akié a legtöbb, az a nyertes.

604—605 Bicskapapozás

A pásztorfiúk legtipikusabb kézügyességi játékát, a bicskapapozást az 1885-ben született Csavar Máté nagyszülei is ismerték egykor. Leginkább a havasi szállásokon marhát őrző serdülő fiúk játszották, de kedvelték az iskolás fiúk is, és népszerűsége messze túlnőtte a legelő határait: mindössze egy kevés gye- pes hely és legalább két játékos kellett hozzá. A mai gyermekek már ritkábban játsszák. Két változatát ismerik:

I. Egy ujjnyi vastagságú, kb. 1 m magas faágat oldalágaitól megtisztítanak oly módon, hogy a *törzsökén* az ágak tövét — *agancskáit* — néhány cm-nyire meghagyják, majd az így előkészített *ágast* földbe szúrják. Minden játékos egy *kampót* farag magának faágból. Ha ez megvan, kezdődhet a játék, a bicska *felvetése*, *kukkra vetése*.

A játékosok sorra hüvelyk- és mutatóujjuk közé fogják a derékszögben kinyitott bicska élét, s úgy dobják fel, hogy a levegőben *forogjon*, majd élével lehetőleg beléálljon a földbe. Ha ez sikerül, ez *fél nyérés*, vagyis a dobó kampójával eggyel fennebb léphet az ágasfán. A következő alkalommal sorra kinyitott bicskát dobnak fel. Ha az élével földbe áll, *első nyérésnek* számít, s az ügyes játékos kettőt léphet a kampójával. Ha nem áll a földbe, de a bicska *példás* felére esett, fél nyérésnek számít.

Akinek a kampója elsőként ér fel az ágasfára, azt *püspöknek* nevezik; ennek külön jutalma nincs. A vesztest, a legügyetlenebb játékost viszont a régiek azzal büntették, hogy egy jó *galicka* földet tettek a hátára, s azt egy bizonyos távolsáig vinnie kellett, s még gyakrabban a havasi szálláson munkafeladatot kapott: ő lett másnap a vízhordó.

II. Ezt a játékot régen, ritkábban úgy is játszották, hogy minden játékos számára egy-egy cöveket állítottak be a földbe egymás mellé. Bizonyos távolságban volt a gödör. Minden sikeres lépésnél a dobó cövekjét egy vagy két, a cövek hosszával egyenlő hosszúságú *lépéssel* közelítette a gödörhöz. Aki leg hamarabb beért, az volt a nyertes.

606 Kotázás

Egy másik, a második világháború után feledésbe merülő, de már az 1920-as évektől is csak szórványosan ismert bicskavetétes játékot, a *kotázást* csak részleteiben, töredékes formában sikerült lejegyeznem.

Pázsitos helyen két-öt tíz-tizenöt év közti fiú játszotta.

A játékosok körben letelepedtek. A körülvelt területen egy 10×10 cm-es területet felpuhítottak, hogy oda dobhassák a bicskát.

Az elsőség feletti vitát bicskafeldobás döntötte el: egyezség szerint, ha a hegyes felére esett, az egyikük, ha nem, a másikuk kezdett:

A dobásmódokat a mai fiúk is ismerik:

- a) kézhátról;
- b) mutatóujjról;
- c) mutató- és középső ujjról;
- d) nagyujjról;
- e) tenyérről, ha a bicska hosszában, élével a csukló fele húzódott rajta;
- f) tenyérről, ha a bicska keresztben feküdt rajta;
- g) az öklöbe szorított kéz középső ujjpereceiről;
- h) szájból (a bicska hegyét befalva).

A cél most is az volt, hogy a bicska földre álljon.

E lépéseket sorra próbálták ki, ha már az előzőn valamennyien túljutottak. A szabály az volt, hogy vagy a bicskának minden dobásnál a levegőben meg kellett fordulnia.

Minden játékosnak csak egy-egy dobásra volt joga. Ha sikerült, egy előzőleg meghatározott földdarabból „vágta a gyepet és mondta, hogy kotáj, kotáj!”, „Szalonnát hasogattak a fődből.” Amit kivágtak, a vesztes hátára tették, hogy egy kijelölt távolsáig négykézláb elvigye.

607

Skatulyázás (Pattogatás)

Újabb célzó-pattintó fiújáték, csak az 1960-as évek óta ismerik. Hogy honnan került a faluba, nem tudják.

Bárhol, bármikor játszhatják iskolás fiúk és leánykák is. Mindössze két gyermek, tíz üres gyufásskatulya és egy nagyobb felület szükséges hozzá.

A dobozokat egymás tetejére rakják, majd háromszor egymás után megpattintják. A nyereség feltétele az, hogy a meghatározott felületen (asztal lapja vagy annak megfelelő méretű egyenes felület) egyetlen skatulya se maradjon.

UGRÓ-SZÖKELLŐ JÁTÉKOK

Világszerte ismerik¹⁵¹ a könnyed mozgást és figyelmet igénylő és azt fejlesztő ugró-szökellő leányjátékokat is. Esztelneken két típusuk él.

608—612

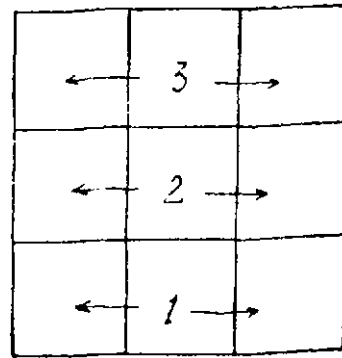
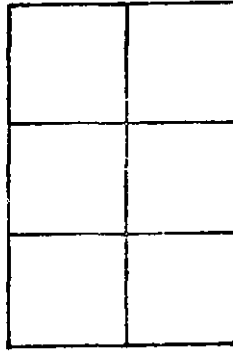
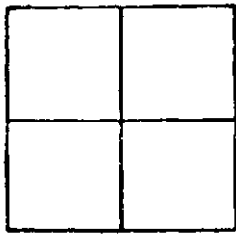
Szökdösődés (Kockázás, emberezés)

A *szökdösődés* egyes kutatók szerint kultikus körtáncból alakult játék.¹⁵² A faluban emberemlékezet óta ismerik.

Hat-tizenkét év közti leányok másod- vagy harmadmagukkal homokos udvarokon játsszák. Eszközük egy lapos *dobókő*. Ennek több változata is él:

I—III. *Kockázás*

I. A földre egy négy *kockára* osztott négyzetet rajzolnak (151. r.). A játékosok sorba állnak előtte. Az első leányka a követ a jobb oldali alsó kockába dobja, majd fél lábbal maga is beugrik, s egy kockával tovább rúgja azt.



151. A kockázás kockái.

Ilyen módon valamennyi kockát *kijárja*. Ezután már csak a másodiktól, a következő fordulótól pedig csak a harmadiktól kell kezdenie. Végül már csak a negyedikbe dobja, és onnan nyomban ki is rúgja. Mikor mindezzel készen van, *szorzót jár*, vagyis a követ az elsőből a harmadikba, onnan a másodikba, a másodikból a negyedikbe, onnan az elsőbe rúgja, és végül kirúgja. Ezután háttal állva a feje felett dob: ha a kő beleesik valamelyik kockába, ez lesz az ő *háza*, ahol két lábbal megpihenhet. A következő játékosoknak ezt át kell ugorniuk.

A szabály az, hogy a követ vonalra dobni vagy rúgni nem szabad. Ugyanakkor a játékosnak sem szabad vonalra lépnie. Aki ez ellen vét, átadja a helyet a következőnek, és vár a sorára. A túl ügyes játékosokat társaik mondókéval próbálják megzavarni:

Csongorika, tekerd meg,
Fokhagymával súrold meg!

Ha végre elvétí a lépést, kárörvendeznek:

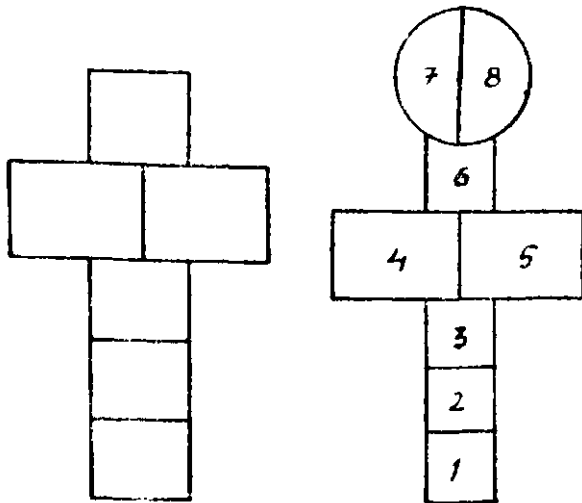
Így kellett, úgy kellett,
Káposztába hús kellett!

II. Ehhez hasonlóan ugranak és rúgják a bedobott követ a hatkockás rajzú kockába is (151. r.). A különbség csak annyi, hogy a hátsó két kocka pihenő hely, ahol a játékos leteheti a lábát. *Kijárásuk* után háttal állva háromszor dobhat: a dobások neve: *tűz*, *víz* és *ház*. Amelyik kockába beleesik a kő, az lesz a háza.

III. A kilenczkockás ábrának (151. r.) csak a középső soron található rekeszeibe dobnak. A szélsők arra szolgálnak, hogy a dobás után a fél lábra ugró játékos terpeszbe *szétugorhasson* beléjük, majd fél lábra visszaugorva rúgja tovább a követ. Ezután háttal járja ki a kockákat, vagyis hátrafelé ugrik beléjük kő nélkül. Végül a *tűz*, *víz*, *ház* dobás következik, amely révén *házat* szerzhet.

IV. Emberezés.

A földre rajzolt ábra ember formájú: van *feje*, *nyaka*, *karjai* és *lába*. Olykor a fej elmarad (152. r.). A játék lényege most is ugyanaz, mint az előbbi változatokban. A játékos mindkét lábát csak a *fejbe* teheti le. A *tűz*, *víz*, *ház* dobás után a *vízsga* következik: a játékos most nyitott szemmel dob, majd csukott szemmel a kő továbbrúgása nélkül szökik minden egyes kocka-



152. Az *emberezés* embere: 4—5, kocka a *karja*, 6. kocka a *nyaka*, 7—8. kocka a *feje*, 1—3. a *lába*.

ba. A fejben és a házban kinyithatja a szemét. Ha visszaér abba a kockába, ahol a kő van, onnan csukott szemmel ki kell ugrania.



153. Az ötödik változathoz rajzolt ábra.

V. Ennek a változatnak nincs neve. Csigavonalat rajzolnak a földre (153. r.) úgy, hogy a közte levő járat minél szűkebb legyen. A feladat: a közepéig bemenni vonalra lépés nélkül.

613—614 Szökőkötelezés

Szökőkötelezni a négy-tizenkét év közötti kisleányok, sőt kisfiúk is mindenkor nagyon szerettek: „Ugrottak annyit, hogy jaj, jaj, jaj.” Sor került rá otthon, az iskolaudvaron, kertekben és a legelőhelyen is. Csupán egy hosszabb *kötélre* volt hozzá szükség, s ha az kéznél nem volt, egyes adatközlők szerint a *vadkómló szára* és a *málnakóró* is megfelelt.

A játéknak két változatát ismerik:

I. Két, egymástól kb. 2 m távolságra álló gyermek a két végénél fogva egy kötelet *hajt*, vagyis függőleges irányú körkörös mozdulattal folyamatosan forgatja azt. A kötéel közepe hol a földet éri, hol pedig olyan magasba lendül, hogy alatta elférjen egy gyermek. A játékosok sorra ugrálnak: először két lábbal, majd fél lábbal és végül folyamatosan váltogatott lábbal ugorják át az újból és újból földet érő kötelet annyiszor, ahányszor azt a közben mondott

tetszőleges mondóka üteme megkívánja. Legtöbbször közönséges számolással szabályozzák az ugrás időtartamát. Ha egyszer sem *akad meg*, vagyis meg sem botlik, rá sem lép a kötélre, és el sem késik az ugrással, a megszabott időtartam lejártával kiáll és egy *pontot* kap. Ha viszont megakad, pont nélkül kell átadnia a helyét a következő játékosnak, míg újra sorra kerül. Az a nyertes, aki a legmagasabb pontszámot érte el.

II. A játékot a mai gyermekek *tizedelés* néven játsszák. Sorjában két kezükbe fogva meg, maguknak hajtják a kötelet, majd tízszer-tízszer ismételik az alábbi ugrólépéseket, amelyek közt szünetet nem tarthatnak:

- a) páros lábbal ugorva,
- b) egyik lábról a másikra ugorva,
- c) jobb fél lábbal,
- d) bal fél lábbal,
- e) egymás előtt keresztezett páros lábbal,
- f) felváltva egymás elé tett páros lábbal,
- g) összezárt páros lábbal előre, majd hátrafelé ugorva,
- h) mindkét lábbal csak hátrafelé ugorva.

A további lépéseket már csak kétszer-kétszer ismétlik:

- i) nem ugnak, csak pihenésként a lassan hajtott kötelet kétszer átlépik.
- j) a fél kézbe kétrét fogott kötelet vízszintesen maguk alatt hajtva ugorják át,
- k) végül a keresztbe tett kötelet ugorják át.

Aki megakad, csak ha újból sorra kerül, kezdheti újra a próbálkozást. Aki viszont hiba nélkül mindezt végigjárja, pontot kap. Az a nyertes, aki legtöbb pontot szerzett.

Szoktak egymással szemben állva, összezárt páros lábbal is ugrani. Mivel ez nehezebb, ilyenkor a szabályokat nem kell betartani.

TESTGYAKORLÓ, VIRTUSKODÓ JÁTÉKOK

A soron következő játékok elsősorban testi erőt és ügyességet kívánnak. Bennük szabályok helyett inkább a meghatározott testtartás vagy mozgás a lényeges elem. A kisebb fiúk spontán testgyakorlás, a nagy legények pedig alkalmi ügyesség- vagy erőpróba gyanánt játsszák.

615 Talicskázás

Minden nemzedék ismerte, apáról fiúra szálló játék. Előbb a nagyok a kisebbekkel, majd a négy-öt évesek egymás között is játsszák az év bármely szakában, bárhol. Csak két játékos szükséges hozzá.

Egyik gyermek a földre fekszik, majd tenyérrel lefelé fordított kinyújtott két kezére áll, a másik megfogja a két lábát, és a magasba emeli. A talicskázás tulajdonképpen az ebben a testhelyzetben való járás.

616 Dobolás

Szintén emlékezet óta ismert, de ma már ritkább játék. Négy-tizenkét év közötti fiúk játsszák ketten. Jó, ha egyikük nagyobb.

A kisebbik kézre áll, majd két lábát a nagyobbik dereka köré fonja úgy, hogy tudja megtartani magát. Ezután felsőtestével a másik szétterpesztett lábai közé bújva hátrább húzódik. A *dobolás* abból áll, hogy így elhelyezkedve, kezükkel egymás fenekét ütik.

617 Máktörés (Borstörés)

Emberemlékezet szerint mindenkor kedvelt, gyakori testgyakorló játék. Két kisebb vagy nagyobb iskolás játssza bárhol és bármikor.

A játsszók egymásnak háttal állva karjukat összefűzik, majd egymást felváltva a hátukra emelik.

618 Kecskét ugrás (Bakkfütyőzés)

Nemzedékről nemzedékre szálló testgyakorló játék. Nagyobb iskolás fiúk és serdülők a szabadban, pásztorkodás közben, iskolaudvaron és kertekben játsszák nyolc-tízen.

Egy fiú törzsével vízszintesen előredőlve, kezével a térdére támaszkodva, vagy a cipőjét érintve *kecske* gyanánt megbújik. A többiek sorra, két karral a hátára támaszkodva, szétterpesztett lábbal átugranak rajta, majd elől ők is meghajolnak. Így sokszor hat-nyolc egymás után elhelyezkedő kecskét is át kell ugraniuk.

619 Szénabuglya-kalongya

A tizenkét-tizenöt év közötti fiúknak az a szokásuk, hogy ha valamelyikük leesik, a többiek keresztül-kasul rádőlnek, mindaddig, míg a rendetlen rakás eldől. 1930—1950 között az ilyen összevissza fekvő csoportot *szénabuglya-kalongyának* nevezték.

620 Kidobás

Az első világháború előtt Szász Tamás egy katonaságnál látott, a karerőt próbára tevő testgyakorló játékot ismertetett meg a falujabeliekkal, ez azonban csupán néhány esztendeig maradt fenn a legények és serdülők körében.

A legények egymással szemben állva kettős sort alkottak, karjukat kinyújtva összefogóztak, valakit összefont karjaikon háttal végigfektettek, majd azt együttes karerővel fel-feldobták, minden mozdulattal a lába irányába tovább csúsztatva, míg csak *kidobva* talpra nem tudott ugrani.

*

Pár évtizeddel ezelőttig a legények sorába belépni kívánó suhancok, illetve a leányok szemében fel- és kitűnni vágyó legények játékos virtuskodásokkal tették előttük próbára ügyességüket.

Ezek a virtuskodások elsősorban a közös munkaalkalmakhoz: fonóhoz, kaszáláshoz, csépléshez kapcsolódtak, ahol a próbálkozók mutatványait nagyszámú néző bírálta el.

621

A havason pásztorkodó, erdőt járó suhancok, sőt nagy legények ügyességpróbája a fenyőfa *kereszijének* letörése volt. Sokan próbálkoztak vele.

622

Fogadásból többen bárhol, bármikor megpróbálták ugrás közben a levegőben kétszer összeütni a bokájukat; ám ez kevesüknek sikerült.

623

Legénypróba gyanánt többen azzal kísérleteztek, hogy földre ülve saját megmerevített lábukat a térdhajlatuk alatt megfogják, majd felemeljék.

624

Fonóban csak a nagyon erős legények mertek vállalkozni arra, hogy egy hanyatt fekvő, magát megmerevítő legényt a térdhajlatánál megfogva, a lábfejét sajátjukéhoz feszítve felemeljék.

625—626

I. Kaszáláskor a legények virtusból *karikát vágtak*: egy helyben állva körbe-karikába levágták a fűvet.

II. Kaszáláskor nehéz próba volt *három vágásra egy lépést vágni*. Állítólag ehhez nem volt elég, na a kaszás jól kinyújtotta a karját: a kaszának is hosszabbnak kellett lennie.

627—629

Csépléskor a szokásostól eltérő módon próbálták a zsákat felemelni.

I. Egy-egy erősebb legény *vékába beléállt*, majd leülve a hátára döntött, búzával telt zsákkal próbált felállni.

II. Más esetben a földre feküdt, majd egy búzás vagy négy zabos zsákat is emelve kellett felállnia.

III. Ilyenkor azt is megpróbálták a legények, hogy a fogukkal emeljék fel egy nadrágszíjjal átkötött búzás zsákat. Mindezt „művészet volt megtanulni”.

KÜZDŐ-VETÉLKEDŐ JÁTÉKOK

A testi erő, ügyesség és olykor gyorsaság az alábbi játékokban közvetlen vetélkedés tárgya. A pár- vagy csoportharc lehet komoly és tréfás színvetű is.

630

Lovasháború

A testgyakorló-küzdő *lovasháború* játszására Esztelnekről csak az 1920-as évekből van adatunk; ez azonban nem zárja ki a játék korábbi és későbbi szórványos ismeretét.

Hat serdülőkorú fiú játszott a gyepes vagy homokos terepen.

Két játékos — két *cövek* — a földre egymással szemben leült. Mindkettőjük vállára egy-egy, kevéssel mögöttük álló, vízszintesen előrehajló fiú, *ló* támaszkodott. A két ló hátára egy-egy *huszár* ült.

A huszárok összefogóztak, és húzni kezdték egymást. Az győzött, akinek úgy sikerült elhúznia a másikat, hogy az leessék a lováról.

631

Húzócska (Vettetőzés, vonatozás)

A faluban nagy múltú csoportos erőpróba: gyermekévei idején valamennyi korosztály gyakran játszott; nemzedékről nemzedékre öröklődött.

Homokos iskolaudvaron vagy puha gyepes térségeken játsszák kilenc-tizenhárom éves fiúk és leányok szüneteken, vasárnap délután és néha tornaórán is, kötetlen számban. Minél hosszabb a sor, annál szórakoztatóbb a játék.



154. A húzócska térformája.

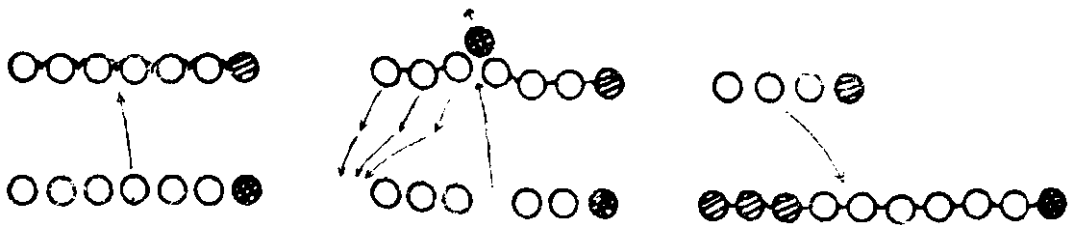
A gyermekek egymás mögé sorakoznak, és egymás derekát átölelik. Az így keletkezett láncsor együtt mozog. A sor élén álló játékos — rendszerint egy keményebb kötésű fiú — szaladás közben hirtelen *sirül*, s ezáltal *elveteti* a leghátulsókat, akiknek igen gyorsaknak és erőseknek kell lenniök, hogy fel ne bukjanak.

632—633

Adj (küldj), király, katonát!

Emlékezet óta ismert, nemzedékről nemzedékre szálló, közkedvelt láncszakító csoportos fiújáték. Az utóbbi években nyaralótáborból hazatérő gyermekek újították fel, s azóta ismét nagyon gyakran játsszák.

Korábban a kertekben, ma főként az iskolaudvaron kerül sor rá, tíz-tizen-négy éves fiúk közt, akik néha a leányokat is beveszik. Tizenöt-húszan játsszák.



155. Az Adj, király, katonát! térformája.

Két erősebb játékos, a két kezdeményező, a játékban a két *király* sorra csapatot, *katonákat* választ: hol az egyikük, hol a másikuk nevez meg valakit a játékosok közül.

A két csapat egymással szemben, egymástól kb. 4—5 m távolságra felsorakozik. A királyok saját soraik végén állnak.

A királyok közt az alábbi párbeszéd hangzik el:

- Adj, király, katonát!
- Nem adok.
- Ha nem, akkor szakítok!

A kezdeményező király megnevezi a *szakító katonát*. Ezalatt a másik csapat játékosai erős szorítással összefogják a kezüket. A szakító az ellenfél sorának ott szalad neki, ahol azt a leggyengébbnek képzei, majd szaladtában nekiugrik, hogy elszakítsa a sort. Ha sikerül, a szakítás helyétől a sor végéig minden játékost átvisz a maga csapatába, és annak végére állítja be. Ha viszont nem tudott szakítani, ő áll be utolsónak az ellenség csapatába.

Az a csapat győz, amelyik több katonát tud szakítani.

A játéknak egy 1940 körüli változatában a párbeszéd így alakult:

- Adj, király, katonát!
- Magamat-e vagy egy rongyos bakát?

Erre a kezdő király kétféleképpen válaszolhatott:

- Egy rongyost!

Vagy:

- Magadat, aki megadott!

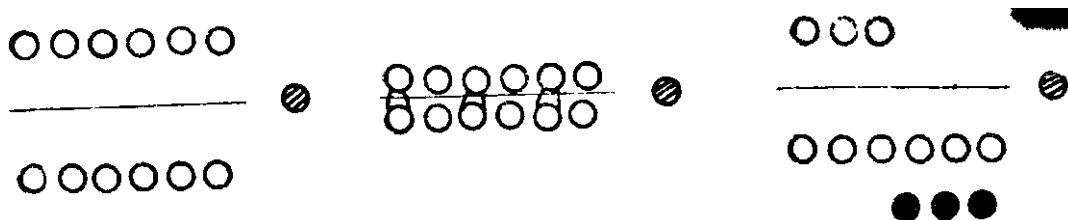
Utóbbi esetben a királynak kellett szakítania.

634 Rucák-békák

Ez az 1940-es években iskolában tanított játék a faluban csak kevésbé tudott meghonosodni. A mai gyermekek egyik-másika ismeri, de nem játsszák.

Tíz-tizennégy éves fiúk, lányok minél többen, páratlan számban játszották.

A játékosok egymással szemben, két sorban helyezkedtek el: az egyiket a *rucák*, másikat a *békák* alkották. A köztük levő, mintegy 4 m-nyi távolságot egy földre húzott vonal felezte meg. A *játékvezető* a vonal egyik végén állt,



156. A Rucák-békák térformája.

és háromig számolt, mire a két csoport tagjai középig szembe mentek egymással. A játékvezető alábbi utasítására:

— Most fognak a ... most fognak a ... rucák!

[Vagy:]

— Most fognak a ... most fognak a ... békák!

párharc következett: a megnevezettek igyekeztek elfogni és a vonalon áthúzni a szemben levő csoportból minél több gyermeket. Ezeket, hazavive, a maguk vonala mögé állították, ami azt jelentette, hogy kiestek a játékból.

A játékvezető, hogy feszültebbé tegye a helyzetet és érdekesebbé a játékot, sokszor a játékosokat félrevezető jelzővel bővítette mondókáját:

— Most fognak a vízben ugráló, hápogó ... békák!

— Most fognak a brekegő ... rucák!

Az a csapat nyert, amelyiknek több játékos maradt meg.

635 Versenyző játék

Ez a csapatjáték az 1950-es években, iskolai közvetítés révén terjedt el a faluban: Opra Józsefné tanítónő ismertette meg a kisiskolásokkal, akik ma is játsszák az iskolaudvaron, szünetben.

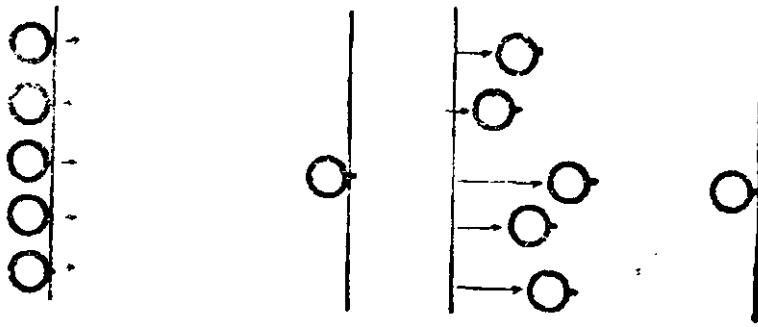
A játékosok két csapatra oszolva, egymással szemben helyezkednek el. A szemben levő párok a felállás sorrendjében azonos sorszámot kapnak. A csapatok közti távolság kb. 8—10 m. Ennek felezőpontján, középen egy lyukba vagy földbe vert cövekre sapkát helyeznek. A játékvezető oldalt, kissé távolabb áll tőlük. Szólít egy számot, s a megnevezettek mindkét oldalról szaladnak, hogy elvegyék a sapkát. Csapatjáték lévén, a győztes játékos csapata kap egy pontot. Ha a másik csapat játékos is megérintette már a sapkát, nem jár a pont. A játékvezető jegyzi a pontokat, s amelyik csapatnak több van, az a győztes.

636—637 Kelj fel, Jancsi!

Ez a párbeszédés tréfás versenyző játék a második világháború után jelent meg a faluban. Ma igen kedvelik.

Nyolc-tizenhárom éves kisleányok és fiúk játsszák hat-tízen bárányórzés közben és vasárnap délután is.

A játéknak van labda nélküli és labdás változata.



157. A Kelj fel, Jancsi! térformája.

I. A játékosok egy vonal mentén egymás mellé állnak. Tőlük 5—10 m távolságban, nekik háttal fordulva áll a játékvezető, aki így kiált az elsőnek:

— Kelj fel, Jánosi!

— Hány órára?

— Egy [vagy tetszés szerint két-tíz] tetülépésre [bolhára, szöcskére, óriásra, rendes lépésre, fakalányos lépésre stb.].

A *tetülépés* azt jelenti, hogy a két lábat egymás mellé téve, egyszerre csak egy lábfejnnyit lehet előrehaladni. A *bolha-* vagy *szöcskelépés* egy és ugyanaz: a játékosok leguggolva akkorát szöknek, amekkorát csak tudnak. Van még *rendes* (szabályszerű), *óriás-*, vagyis a lehető legnagyobb, és végül *fakalányos lépés*: utóbbi során a rendes lépést követően egyet fordulnak.

Jancsi a megszabott lépésekkel elindul, és igyekszik kihasználni azt, hogy a játékvezető háttal áll: minél nagyobbat és többet lép. De ez, amint a számolást befejezi, hirtelen megfordul, s ha észreveszi a csalást, visszaküldi Jancsit a kezdővonalra legutolsónak, ahol addig marad, míg ismét sor kerül rá. Így lépkednek sorban valamennyien, s az lesz a nyertes, aki leghamarabb eléri a játékvezető vonaláig.

II. A labdás változatban ez a cselekmény dobó-kapó labdázással bővül: a játékvezető előbb szembefordulva, Jancsihoz szólva odadobja neki a labdát, aki felel, és közben visszadobja azt. Ezután a játékvezető hátrafordul, s a játék a már bemutatott módon folyik tovább.

638—640

A vetélkedés szelleme hívta életre az alábbi, többnyire iskolai rendezvények alkalmával sorra kerülő tréfás versengéseket is, amelyeket minden korosztály ismer:

I. Általános derűtség szokta kísérni a *verébszökdécselést*. Ez abból áll, hogy a kinevezett játékosok két lábát összekötik, s így szökdécselve kell elérniük a kijelölt célpontot.

II. Mulatságos feladat kézben tartott, *fakanálba tett tojással* úgy futni versenyt, hogy a tojás épen megmaradjon.

III. A *zsákba futás* szintén látványos multság. A versenyzők hasig magukra húzzák a zsákot, majd megpróbálnak a célpont felé szaladni. Aki azt leghamarabb eléri anélkül, hogy leesne, győztes lesz.

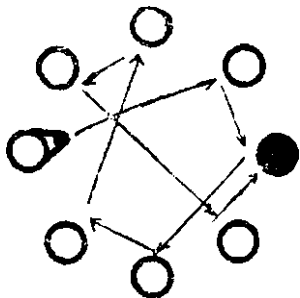
LABDAJÁTÉKOK

Többféle mozgásformát ötvöznek a kézügyességet és gyorsaságot fejlesztő, jórészen ókori görög és római eredetű,¹⁵³ a magyarság körében is nagy múltra visszatekintő,¹⁵⁴ kollégiumi úton közvetített¹⁵⁵ labdajátékok is. Ezeket a közelmúltig házi készítésű, *szőr-*, *rongy-* vagy *bőrloptával* (408—410. j.) játszották. Egyik-másikukhoz kb. 60 cm hosszú és 6—8 cm széles, lapátszerű nyel ves *loptaütő*, más néven *ütőfa*, *loptafa* (164. r.) is kellett. Ezt a fiúk faragták maguknak. A labdajátékok népszerűségére vall az a tény, hogy az egyik közös játszóhelyet, a *Hosszúkertet* *Loptáskertnek* is nevezték.

641

Tisza, Duna, Dráva, Száva

Emlékezet óta ismert, de nem túl gyakran játszott, hagyományozott dobókapó labdajáték. A hat-tizenkét év közti leánykák a szabadban bármikor játszhatják. Számuk öt-hat.



158. A Tisza, Duna, Dráva, Száva térformája.

A játékosok körben, egymástól kb. 2 m távolságban helyezkednek el, és ritmikusan mondják:

Tisza, Duna, Dráva, Száva,
Törjön ki a lábád szára.

A mondóka minden szavánál kézről kézre repül a labda; dobhatják a körben következőnek vagy a szemben levőnek, aki elkapva, a következő ütemnél továbbdobja. Akihez a „szára” szóra kerül a labda, annak fel kell kucorítania egyik lábát és így játszik tovább. Ha valakire már kétszer esett a „szára” szó, az nemcsak fél lábon, de fél kézzel játszik tovább, a másik kezét hátrateszi. Ugyanez a büntetés jár annak is, aki elejti a labdát. A harmadik büntetésnél már le kell kuporodnia, a negyediknél ki kell állnia a játékból.

642

Kakaskázás (Loptázás)

Ezt a nagyon kedvelt dobókapó labdajátékot az 1950-es évek előtt egyszerűen *loptázásnak*, azóta pedig *kakaskázásnak* nevezik. Előnye, hogy elég hozzá három játékos, és akármilyen kevés, például egy iskolai szünetnyi idő is. Régen nemcsak a kicsik: a serdülők, sőt a vizitás leányok is szívesen játszották: tavasszal a játszóhelyek labdázó fiataloktól voltak hangosak.

A játékosok száma szerint a játéknak két eltérő térformájú változata alakult ki:

I. Ha hárman vannak, egy vonalban helyezkednek el: egymástól kb. 4—5 m-re szemben áll és egymásnak dobja a labdát a két *dobó*, és közöttük szaladgál a labdát repülés közben megfogni szándékozó *cica*. Ha sikerül neki, helyet cserél a dobóval.

II. Ha több játékos gyűlt össze, körformában, egymástól egyenlő távolságban helyezkednek el. Most is középen áll vagy állnak a cicáik. Az egymással szemben állók dobják egymásnak a labdát, s azt a *cica* éppen úgy igyekszik elfogni, mint a másik változatban.

643

Tíz-tíezés

Ezt az ütögető és kapó játékot a faluban az első világháború óta játsszák. Mindössze egy rugalmas labda, egy függőleges sima felület: ház- vagy csűroldal és legalább két játékos kell hozzá. A hét-tizenkét év közti kisleányok kedvelik.

A játékosok sorra *kijárlják* az *iskolát*, vagyis a többiek feladat-kijelölő számolására a labdát sorozatosan a falhoz ütik, majd kézzel kikapják az alábbiak szerint:

- a) *tíz-tízre*: jobb tenyérrel tízszer;
- b) *kilenc-kilencre*: szintén jobb tenyérrel kilencszer, de ütő kezüket csuklónál a másik kezükkel fogják körbe;
- c) *nyolc-nyolcra*: ököllel nyolcszor;
- d) *hét-hétre*: vízszintesen tartott, felfelé fordított tenyérrel hétszer;
- e) *hat-hatra*: kézháttal hatszor;
- f) *öt-öt-re*: jobb tenyérrel, minden ütés közben tapsolva, ötször;
- g) *négy-négyre*: ismét ököllel négyszer;
- h) *három-háromra*: jobb tenyérrel, az ütések közben maguk előtt és maguk mögött tapsolva, háromszor;
 - i) *kettő-kettőre*: az ütések közben egyet fordulva, kétszer;
 - j) *egy-egyre*: jobb tenyérrel egyszer.

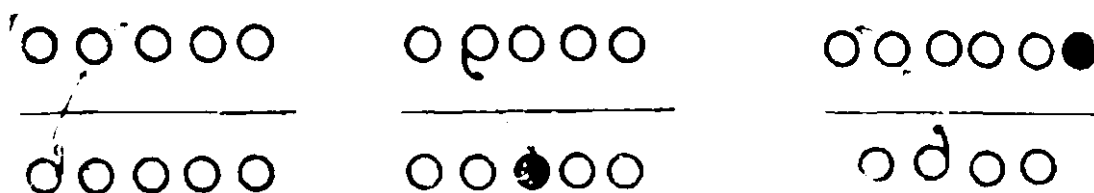
A többiek figyelik, hogy nem véti-e el, mert ha igen, a másik játékoson van a sor. Ha viszont hibátlanul kijárta, *vizsgára* állhat: ez szintén ugyanígy megy, annyi különbséggel, hogy az ütésmódok cserélgetése közben sem kapja ki a labdát. Ez nagyon nehéz lévén, ritkán sikerül.

644

Célozás (Partizánozás)

Nincs gyermek, aki célozni tudását akárhányszor ki ne próbálná, barátjaival össze ne mérné: ez nincs időszakhoz, múlthoz vagy jelenhez kötve. Az ezen alapuló alábbi csapatlabdajátékot mégis pár évvel ezelőtt az iskolában az egyik tanító kezdeményezte. Azóta viszont az iskolás fiúk és leányok előszeretettel játsszák. Két változatát ismerik:

I. A gyermekek két csapatra oszlanak, és egymással szemben felállnak. Középre egy vonalat húznak, amit átlépniük nem szabad. A játékosok sorra megcélozzák az ellenfél csapatát. Akit eltalálnak, az átkerül az ő csapatukba.



159. A *partizánzás* térformája.

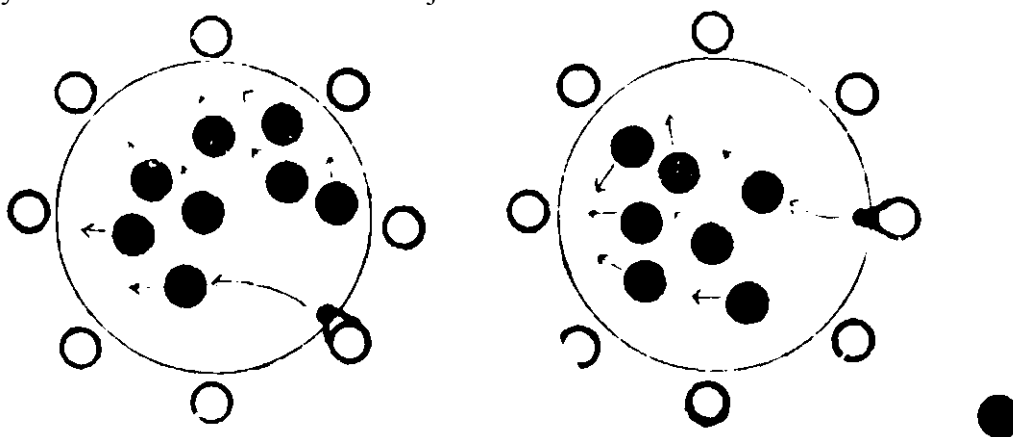
Addig játsszák, míg az egyik csapat elfogy.

II. Előbbtől a *partizánzás* csak annyiban különbözik, hogy dobás-kapás helyett a labdát gurítják. A cél: eltalálni a szemben levők valamelyikének a lábát.

645

Körben süntérezés

Ezt a kötött térformájú dobó-célzó játékot az 1950-es években Opra Gizella tanítónőtől tanulták. Azóta, ha nem is túl gyakran, az iskolás fiúk és leányok az iskolaudvaron önállóan is játsszák. Számuk tizenöt-húsz.



160. A *körben süntérezés* térformája.

A földre egy kb. 4 m átmérőjű kört húznak, ennek mentén egymástól egyenlő távolságra helyezkednek el a fiúk. A körön belül szétszórta állnak a leányok. A kört ki- vagy befelé átlépni tilos. A fiúk sorra dobnak; a szemben álló társuknak úgy próbálják továbbítani a labdát, hogy közben valamelyik leánykát megcélözzák. Akit eltalálnak, kiesett a játékból.

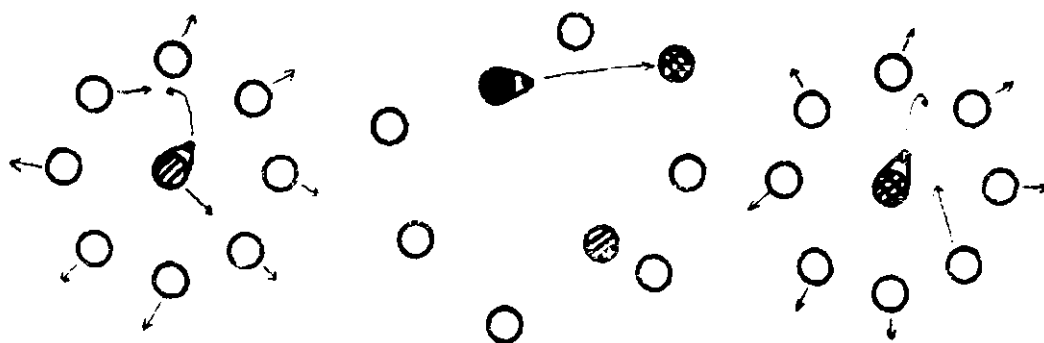
646

Országozás

A faluban újabb, csupán mintegy húsz éve ismert sportszerű dobó-kapó, célzó, szaladó játék. Iskolában tanulták. Az V—VIII. osztályosok körében meglehetősen népszerű. Fiúk-leányok vegyesen, főként az iskolaudvaron játsszák.

A játéknak két változatát ismerik:

I. A gyermekek egy-egy országnevet választanak maguknak, és körbe állnak. Egyikük a kör közepére állva egy országnevet kiált, és ezzel egyidőben



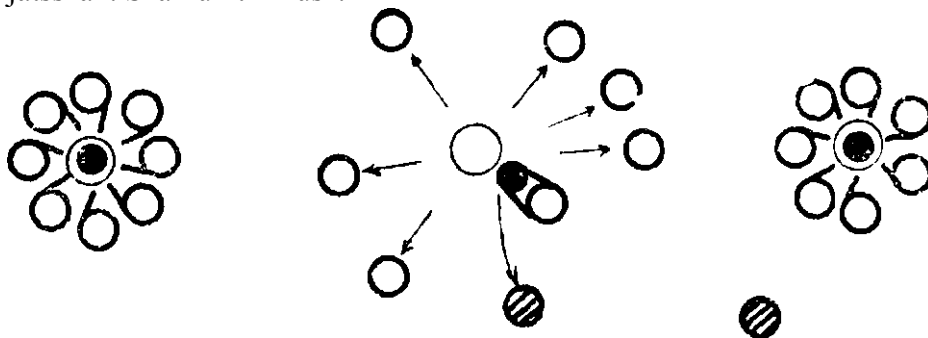
161. Az országos térformája.

a labdát feldobja. A megnevezett játékos iparkodik azt kifogni, vagy ha leest, minél gyorsabban felkapni a földről, majd az időközben szétfutó játékosokat *stop!* kiáltással megállítani és valakit közülük megcélozni. Ha eltalálja, a célzott, ha nem, a dobó kap egy rossz pontot. A bizonyos számú hibapontot elérő játékos kiesik. Addig játsszák, amíg csak egy gyermek marad bent.

II. A játék másik változata szerint a három hibapontot elért játékosokat *férjhez adják*, ill. *megházasítják* (671. j.).

647 Tüzelj, tüzelj!

Szintén az 1950-es években, iskolai közvetítés útján megismert sportszerű dobó-kapó, futó és célzó labdajáték. Mivel nagyon szeretik, a tíz-tizennégy év közötti fiúk és lányok szabad idejükben az iskolaudvaron és otthon is gyakran játsszák. Számuk tíz-húsz.



162. A Tüzelj, tüzelj! térformája.

A labdát a földre rajzolt körbe vagy kisebb lyukba helyezik. A játékosok köréje állnak, és egyik kezüket a labda felé nyújtják. Mindenik játékos kap egy nevet, ez lehet ország, szín, állatnév vagy egyéb.

A játékvezető mondogatja:

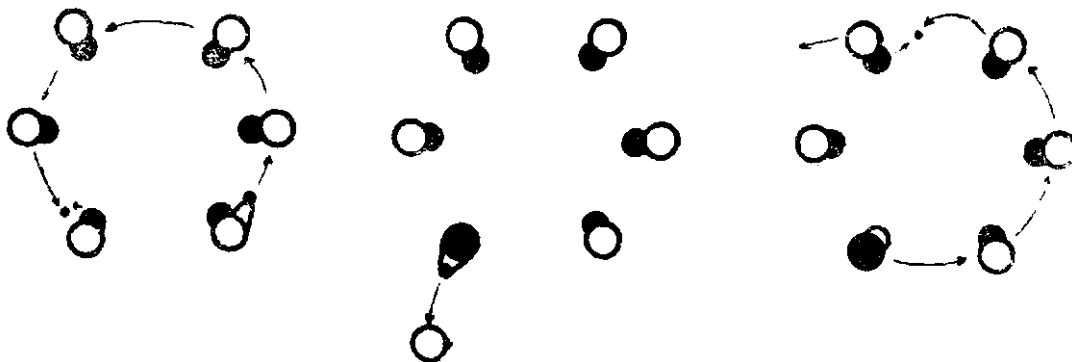
— Tüzelj!... Tüzelj!... Tüzelj!

Majd hirtelen megnevezi az egyik játékos, akinek fel keli kapnia a labdát és meg kell dobnia vele valakit az azalatt szerteszét szaladó játékosok közül. Az, akit eltalált, kiesik a játékból. Aki utolsónak maradt bent, győztes lesz.

648 Lovasdi (Lovazás)

Dobó-kapó és célzó labdajáték. A második világháború előttig nagyon népszerű volt.

Tíz-tizenöt éves fiúk a tágasabb tereken pásztorkodás közben vagy az iskolaudvaron szünetekben játszották. Számuk korlátlan, de mindig páros volt. Két változatát ismerték.



163. A lovasdi térformája.

I. A játékosok két csoportra oszlottak: *lovakra* és *lovasokra*. A *lovak* körben, egymástól 1,5—2 m távolságban helyezkedtek el: mindenikük háttára egy-egy *lovas* telepedett. Utóbbiak egy labdát *adogattak* egymásnak kézzől kézre. Ha valamelyikük elejtette, gyorsan leugrott a lováról és elszaladt. Ez alatt a ló felkapta a labdát, és megcélozta vele gazdáját. Ha sikerült, szerepet cseréltek, ha nem, visszaálltak az előző helyzetükbe, és folytatták a játékot; csupán a ló neve változott *számárrá*.

II. A második változat az elsőtől mindössze annyiban tért el, hogy benne a szerepcseré az egész csapatra nézve kötelező volt, s ezért amikor egy lovas leejtette a labdát, valamennyien leugrottak a ló hátáról, a lovast pedig a felkapott labdával akármelyik ló megdobhatta.

649 Loptaütős loptázás

Az adatok szerint a második világháború előttig az ütő jellegű labdajátékokat a serdülők és ifjak, fiúk és lányok szívesebben játszották *loptaütő*-vel (164. r.).



164. *Loptaütő*. Hossza 60 cm.

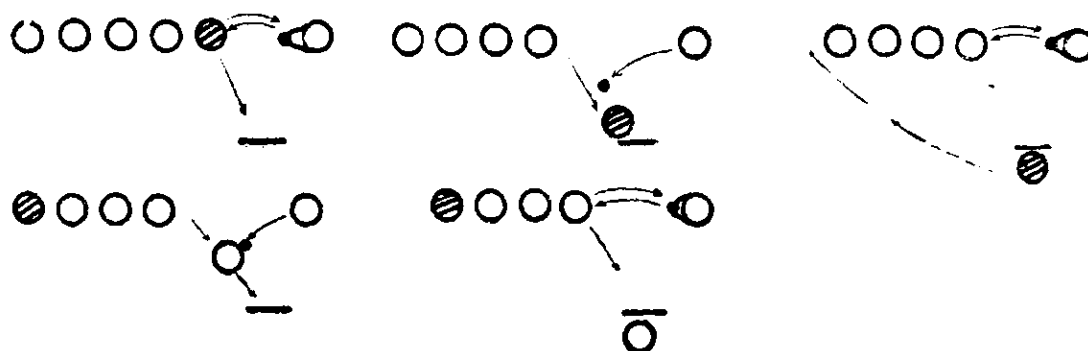
A legegyszerűbb labdaütő játékot korcsoportonként különváltan, kötetlen létszámban játszották.

A labdázók ütési sorrendben felálltak, és sorban feldobták, majd ütőjükkel elütötték a labdát a 6—8 m-re kijelölt *kapu* (tetszőleges célpont) felé. A hangsúly nem annyira a célpont elérésén, mint a hosszú, szép *dobáson* volt.

Süntérezés (Kutyázás)

Nagy területet igénylő, csoportos dobó-ütő, célzó és kifutó labdajáték, amit már a századfordulón is ismertek és kedveltek. A két világháború közt gyermekeskedő nemzedékek ritkábban játszották. Ma újból népszerű.

Leginkább a kertekben, erdőszélen és ma az iskolaudvaron kerül rá sor tíz-tizenöt iskoláskorú fiú és leány körében.



165. A süntérezés térformája.

Két változatát ismerik:

I. A játékosok sorban egymás mellé vagy egymás mögé állnak. Velük szemben, kb. 3—4 m-re helyezkedik el a *süntér*, és még távolabb, kb. 15 m-re van a *bűz*, a menedékhely a süntér előtt.

A süntér a labdát rendre a sorban álló játékosok valamelyikének dobja, aki tenyerével elüti, majd a bűz felé iramodik. Ha a süntér a labdával *megütheti* (megdobhatja), mielőtt az a bűzbe ér, *kutya* lesz belőle, és kiáll a játékból.

Csak az a játékos szaladhat ki a bűzbe, aki el tudja ütni a süntér labdáját. Ha ez három dobásra sem sikerült (a süntér ennyiszor dobhat), *benn sült kutya* lesz a neve, és ki kell állnia a játékból. Benn sült kutya lesz az is, aki a labdát nem előre, hanem hátrafelé üti.

Néha megtörténik, hogy a labda olyan közel esik a süntérhez, hogy az elütőnek már nincs ideje a célpontig kifutni. Ilyenkor a süntér nem dobhatja meg, ha az elütő ezt mondja:

— Pő, csiga!

Ha a labda nem találta el a kifutót, a bűzben marad mindaddig, amíg a süntér a következőnek dobja a labdát. Azalatt, amíg az visszaüti, ő is szalad vissza a sorba, óvakodva a süntér labdájától, és beáll utolsónak.

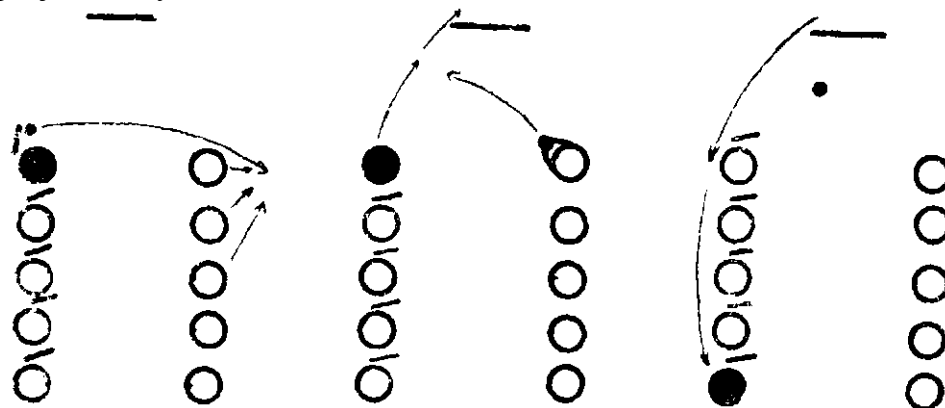
A játék akkor ér véget, ha minden játékosból kutya lett. A következő játékban az első kutyából lesz a süntér.

II. A második változat szerint a kutyák nem esnek ki a játékból, hanem a süntér elé állnak, és segítenek a labda után szaladni. Nekik is joguk van megcélozni egy másik játékost, s ha ez sikerül, szerepet cserélnek.

Ezenkívül szabály az is, hogy a labdát ököllel elütni nem szabad. Aki már kétszer így ütött, és figyelmeztették a hibájára, a harmadik vétségnél kutya lesz.

Búzősdi (Búzbefutás, búzbefutó labdázás)

A süntérezéshez hasonló, de annál bonyolultabb: nagyobb térséget, csapatokat és ütőeszközt feltételező labdajáték, amely a második világháborúig volt népszerű. Serdülő fiúk és nagy legények játszották a legeltetéskor és vasárnap a játszóhelyeken.



166. A búzbefutás térformája.

A játékosok két csapatra oszlottak. Ez úgy ment, hogy két magától vállalkozó vagy kiszámolással kijelölt *csapatvezér* felváltva egy-egy játékost megnevezett. Természetesen mindketten arra törekedtek, hogy minél markosabb legénykéek kerüljenek csapatjukba. Ezután kisorsolták, hogy játékkezdéskor melyik csapat legyen a *benti* vagy *ütő*- és melyik a *kinti* vagy *kapócsapat*. Ennek az alábbi módjai voltak:

a) *Cinkust húztak*: a labdaütő fát, bicskát vagy pénzt feldobták, s ha az az előzőleg megnevezett *nyerős oldalára* esett, a feldobó csapatja lett az *ütőcsapat*.

b) Úgy is *húztak cinkust*, hogy valamelyik csapatvezér egyik markába kavicsot vagy fűszálat fogott, és az ellenfélnek el kellett találnia, hogy melyikbe. Ha ez sikerült, az ő csapata lett az *ütőcsapat*, ha nem, a másiké.

c) Végül a kérdést erőpróba is eldönthette: a két vezér felváltva egy függőlegesen tartott botot *markolt* vagy *fogott*, vagyis alsó végétől kezdve szorosan egymás keze fölött megmarkolta, míg legfelül a soron következő már csak két ujjal foghatta meg. Ekkor a másik csapat vezére szintén két ujjal megpróbálta kiütni azt a kezéből: ha sikerült, az ő csapata lett az *ütőcsapat*.

Ezután kijelölték a pályát. Ez egy téglalap alakú terület volt, melynek egyik szélén az ütés sorrendjében sorakoztak az *ütők*, velük szemben 2—3 m-re állt egy *adogató*, és távolabb, mintegy 8—25 m-re, szétszórtan helyezkedtek el a *kapók*. Valamennyiüktől balra, a kapók oldalán, az ütőtől mintegy 30—50 m-re volt a kifutóhely vagy *bűz*, rendszerint fa vagy valamilyen jel.

Az adogató feldobta a labdát, s ezt az éppen soron következő ütőjátékos *ütőfájával* igyekezett minél messzebb elütni. A kapók arra törekedtek, hogy akár kalapjukkal, akár a markukkal azt röptében kifogják, mert ez csapatuknak *egy nyerést* jelentett. Ám akár kikaptak, akár nem, vissza is kellett adniuk, mert minden ütőjátékos háromszor ütött. A harmadik után ki kellett szaladnia a *bűzbe*, s onnan mielőbb visszafutnia az ütővonalra, ezúttal az utolsó

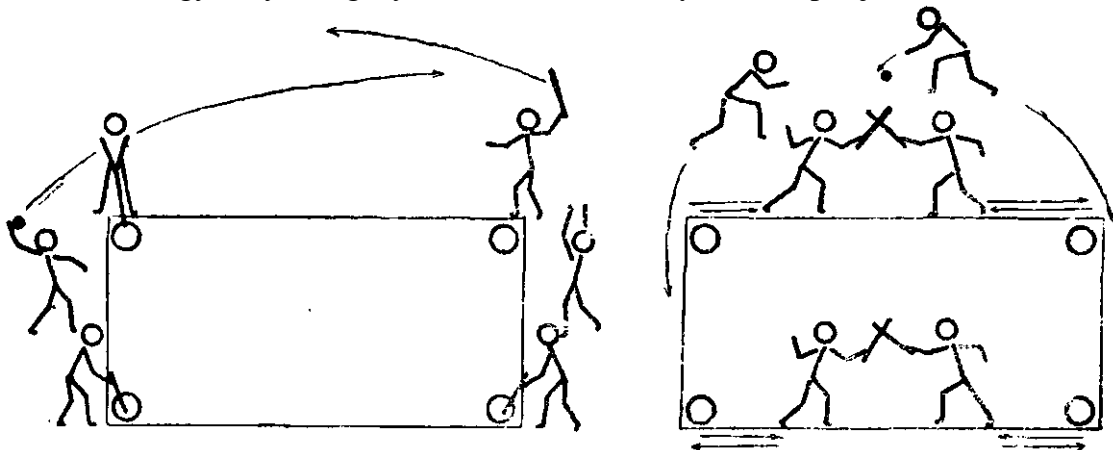
helyre. Eközben a kintiek megüthették a labdával, s ez nekik ismét egy nyerést jelentett, az ütőjátékos pedig kiesett a játékból. *Három a nyeres* után a két csapat szerepet cserélt.

652

Cikkezés (Cikkesdi)

Nagyobb térséget igénylő, ütőfával játszott, összetett labdajáték volt. Főként az első világháború előtt volt népszerű, de az adatok szerint szórványosan később, egészen a második világháborúig játszották.

Az iskolaudvaron, erdőszélen és kertekben került rá sor, az iskoláskorúak, serdülők és nagyleányok-legények elkülönült hatos-nyolcas csoportjaiban.



167. A cikkezés térformája.

Először kijelölték a pályát: körülhatároltak egy kb. 4×8 m-es területet, melynek négy sarkába egy-egy akkora *likat*, gödröt ástak, amekkorába a labda *beletért*. A pálya négy sarkán, a hosszanti oldalon szembefordulva négy *cikkes* helyezkedett el, az oldalvonalon kívül pedig egy-egy vagy két-két *dobó-kapó* játékos állt meg.

Az egyik dobó a labdát tetszés szerint valamelyik cikkes felé dobta, mire az *labdafájával* minél messzebbre elütötte, hogy a dobó-kapóknak minél távolabb kelljen utánastraladniuk. Ezalatt a cikkes párok egymással szembeszaladtak, és összeütötték a labdafájukat, ezt mondva:

— Gyere velem, pokol, gyere velem, mennyország!

Ha még idejében visszaértek a helyükre, és a labdafájukat a gödörbe dughatták, egy pontot kaptak. Ha viszont a dobó-kapó pár volt a fürgébb, és a felkapott labdát akármelyik gödörbe behelyezhette, azt mondták, hogy a későn visszaérkező cikkes pár *ki van dugva*, és ez esetben a két pár szerepet cserélt.

A győztes az lett, aki a legtöbb pontot szerezte.

BOTOS JÁTÉKOK

A labdajátékokhoz hasonlóan, több mozgásformát egyesítenek magukban a pásztorfiúk sajátosság, állatterelő eszközökkel nagyobb gyepes térségen hét-köznap és vasárnap játszott, népi eredetű,¹⁵⁶ többnyire sportszerű botos játékaik

is. Ezek elsősorban gyakorló jellegűek: elősegítik az eszköz biztonságos kezelését, de ugyanakkor sokszorosára fejlesztik a játékosok fizikai képességeit, és hatást gyakorolnak értelmi, érzelmi és akarati tulajdonságaikra is.¹⁵⁷ Kár, hogy egykori népszerűségüket elveszítve a pásztorkodó életforma hanyatlásával fokozatosan feledésbe merülnek.

653 Rómázás

Ezt a dobó- és célzójátékot Esztelneken emlékezet szerint mindig szerették; csupán mára veszített népszerűségéből.

Két-tíz iskolás vagy serdülő fiú játssza.

A játéknak a bennefoglalt mozzanatok száma szerint két változata van:

I. Az első világháború utáni, ma is játszott formája az alábbi egyetlen motívumot tartalmazza:

A játékosok a dobás rendjében egyenes vonalban vagy körben egymás mellett állnak, kezükben egy-egy 30—50 cm hosszú, alsó felén meghegyezett, elég súlyos botot, *rómafát* tartanak.

Az első játékos úgy vágja a botját a földbe, hogy az beleálljon. A többiek törekvése ugyanaz, annyi többlettel, hogy igyekeznek az előzőknek *egy kutyát adni*, vagyis a rómafájukat kiütetni. Aki egyet kiütött, kiveheti fáját, és megint dobhat. Ha viszont valakinek a cövekje csak hozzáért a többiek rómafájához, de nem ütötte ki, a sor végére áll, és meg kell várnia, míg megint rákerül a dobás sora.

Ha valakinek a cövekjét kiütetik, de az gyorsan felkapja és visszaállítja nem számít vesztesnek.

Az a nyertes, akinek a pálcája legtöbbször áll be a földbe, s legtovább marad állva.

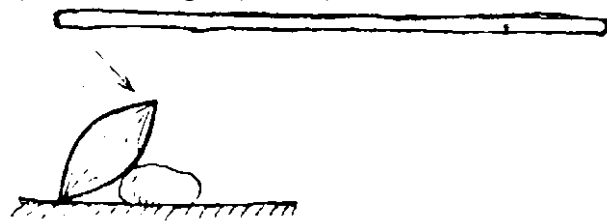
II. Az első világháború előtt a játék még egy motívumot tartalmazott. Annak a játékosnak, akinek a fáját kiütötték, ki kellett rohannia egy meghatározott helyig. A többiek ezalatt gyepdarabokat ástak ki, amit a négykézlábra ereszkedett vesztesnek a hátán kellett egy kijelölt pontig elszállítania.

654 Pittyezés

Ez az egyszerű ütésen alapuló gyakorló pásztorjáték kb. 1930-ig volt népszerű Esztelneken.

Serdülőkorú fiúk és leányok játszották, legkevesebb másodmagukkal.

A játékhoz tágas tér, egy földre helyezett tárgy: vízszintes felületű lapos kő vagy vastagabb tuskó, továbbá egy *pitty* (mindkét végén meghegyezett, kb. 10 cm hosszú hengeres fadarab) és játékosként egy-egy *pittyefa* (m-nyi hosszú bot) volt szükséges (168. r.).



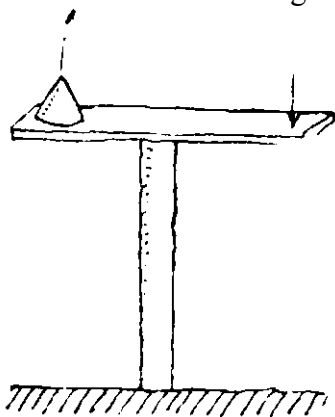
168. A *pittyezés* kellékei: a *pitty* és *pittyefa*.

A pittyet a tuskóra tették, vagy a kőhöz támasztották. Sorba álltak, majd egymás után pittyefájukkal függőleges irányban úgy ütötték az egyik végére, hogy az a magasba felugorva minél messzebbre repüljön. Az nyert, akinek az ütésére a pitty a legmesszebb ért földet.

655 Gúlázás

Egyszerűségében a pittyezéshez hasonlít a magasra ütésen alapuló másik pásztorjáték a *gúlázás* is. Ezt szintén serdülő fiúk játszották, az 1930-as évekig. Számuk tetszőleges volt.

A játékhoz tágas térség, egy kb. 1 m magas, függőleges cöveken kiegyensúlyozott 1 m hosszú lécs, a *komponafa*, egy kúp alakú, *bütüs* alapján 5 cm-nyi átmérőjű, felfelé elhegyesedő fadarab, a *gúla*, és játékosonként egy-egy méternyi hosszú bot volt szükséges.



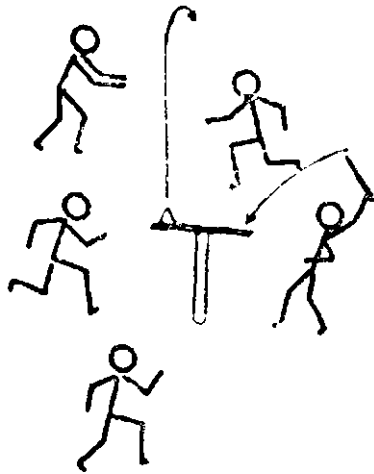
169. *Komponafa és gúla a gúlázáshoz.*

A gúlát a komponafa egyik végére helyezték, a lécsét úgy mozdítva, hogy egyensúlya föl ne boruljon (169. r.). Az *ütő* játékos botjával függőleges irányban a lécs szabad felére ütött, mire a gúla a magasba röpült. A többiek szaladtak megkeresni, mert akinek sikerült megkaparintania, az következett az ütésben.

656—658 Tekézés (Tegezés, pittyezés)

A botos játékok meglehetősen változékonyak voltak: a különféle mozgásfajták más és más arányban, egymásutániségben következtek bennük. Megnevezésük azonban nem ezt, hanem a szintén változatos játékeszközt tartotta szem előtt. Innen van az, hogy az előbb bemutatott *pittyezés* (654. j.) és *gúlázás* (655. j.) továbbfejlesztett, elkapással és megcélzással bővített formáját *tekézés*, *tegezés* vagy *pittyezés* néven tartják számon, s *tegezés* a neve egy másik, ezektől eltérő csapatjátéknak (660. j.) is.

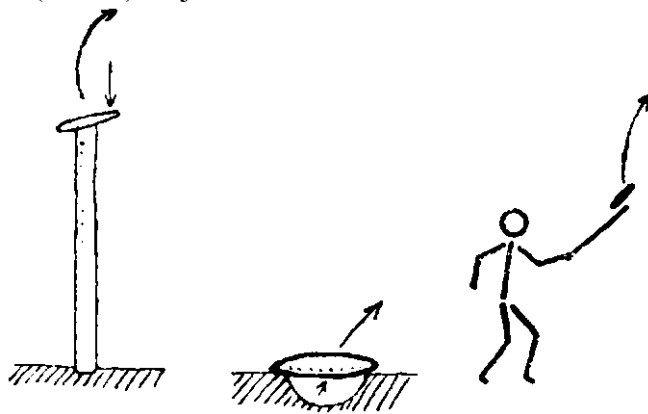
I. A *gúlázás* egyik továbbfejlesztett változata a *tekézés*, amely szerint az *ütő* játékos *komponafáról* *gúlát* vagy ahhoz hasonló, de lekerekített *golyót*, *csögöt* röpített fel úgy, hogy botjával függőleges irányban a komponafa szabad végére ütött. Az ütővel szemben, 2—3 m-nyire szétszórta elhelyezkedő



170. A *tekézés* térformája.

kapók a repülő fadarabot igyekeztek kezükkel *kikapni*. Mindaddig, amíg ez senkinek sem sikerült, ugyanaz a játékos ütött, egyébként viszont a kapóval cserélt.

II. A *gúlázáshoz* hasonlít jobban a másik, *pittyezés* néven emlegetett változat is, mely szerint a komponafát földbe vert, kb. 0,5 m magas, 5 cm átmérőjű függőleges cövek, a gúlát, golyót pedig a pittyel azonos *pittyefa* helyettesítette (171. r.). A játék menete az előbbivel azonos volt.



171. A *pittyezés* változatai.

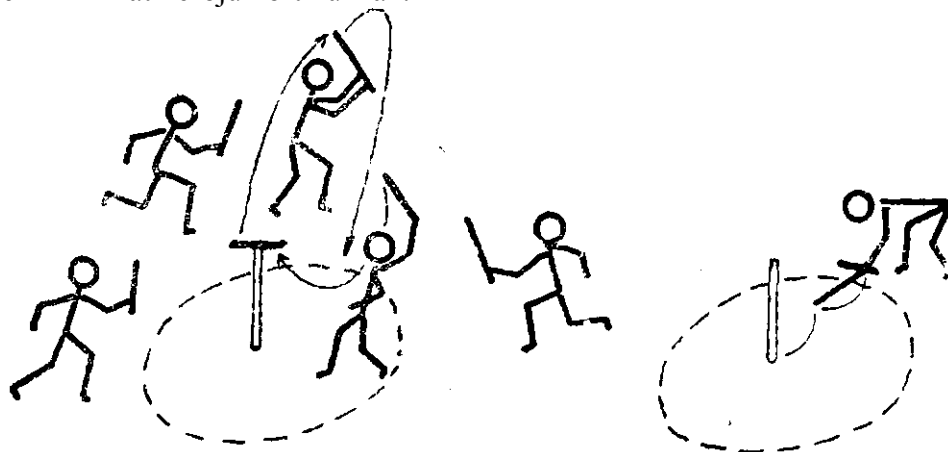
III. A játék harmadik, *pittyezésnek* nevezett változata annyiban különbözött az előbbiektől, hogy most a *pittyefát* földbe mélyített kis lyukon fektették át, majd *ütőpálcájukkal* alája nyúlva ütötték fel, és röptében még egyszer megütötték (171. r.).

659 Sztingázás

Az adatok szerint ez a sportszerű ütő-kapó és célzó botos játék Esztelneken a két világháború között jelent meg, pár évig nagyon közkedvelt volt, majd hirtelen feledésbe merült, 1964 körül ugyanolyan hullámszerűen újból feltűnt, de ma már ismét egyre kevesebben ismerik. Ugyanezt a játékot a környező falvakban *bigézés*, *pittyezés*, *csürkőzés*, *ciglizés* néven tartják számon.

Tíz-tizenhat éves fiúk pásztorkodás közbeni és vasárnap délutáni játéka. Számuk három-négy, de lehetnek többen is.

Először előkészítik a terepet: *felütnek* egy kb. 1 m magas, 5–6 cm átmérőjű cöveket, amelyen kiegyensúlyoznak egy kb. 30–35 cm hosszú lécet. Köréje 1–2 m átmérőjű kört húznak.



172. A sztingázás térformája.

A játékosok között egy *ütő* és több *kapó* van. Az *ütő* a kör mellett, a *kapók* attól kb. 8–10 m távolságra, az *ütővel* szemben helyezkednek el. Az *ütő* kezében egy *ütőfa*: kb. 35 cm hosszú bot van.

A játék azzal kezdődik, hogy az *ütő*járatékos *ütőfájával* felüti a cöveken kiegyensúlyozott lécet. Ha az a körön belül esik le, az *ütése* nem sikerült, és egy másik játékos jön be *ütőnek*, ő pedig a kintiek közé utolsónak áll be. Ha az *ütése* sikerült, s a lécecske elrepült, a kintiek közül igyekeznek valaki azt a kezével elkapni. Ha sikerül, helycsere következik: ő jön be *ütőnek*. Ha senki sem tudja elkapni a lécecskét, a hozzá legközelebb álló felkapja és visszadobja, megcélozva a földbe *ütött* cöveket. Az *ütő* nemcsak ezt, hanem az egész kört védi: *ütőfájával* igyekszik minél messzebbre visszaütni a lécet. A következőkben ugyanis *ütőfájával* felméri a léccörhöz vagy cövekhez viszonyított távolságát, s az *ütő* ennek megfelelő számú jó, a dobó pedig ugyanannyi hibapontot kap. Megegyezés szerint a bottávolság értéke lehet egy vagy több pont is. Ha a bedobás sikerült, s a lécc érintette a földbe vert cöveket, helycsere következik: a volt bedobó lesz az *ütő*.

Megtörténik az is, hogy a lécecske visszadobás közben túlrepül a körön anélkül, hogy találta volna a fát. Ilyenkor azt mondják, hogy *sztinga*, és az *ütőnek* további két *ütésre* van joga, visszadobáskor azonban csak az egyiket szabad védenie. Természetesen az ilyen *ütésekből* származó pontokat is hozzáadják az előzőkhöz.

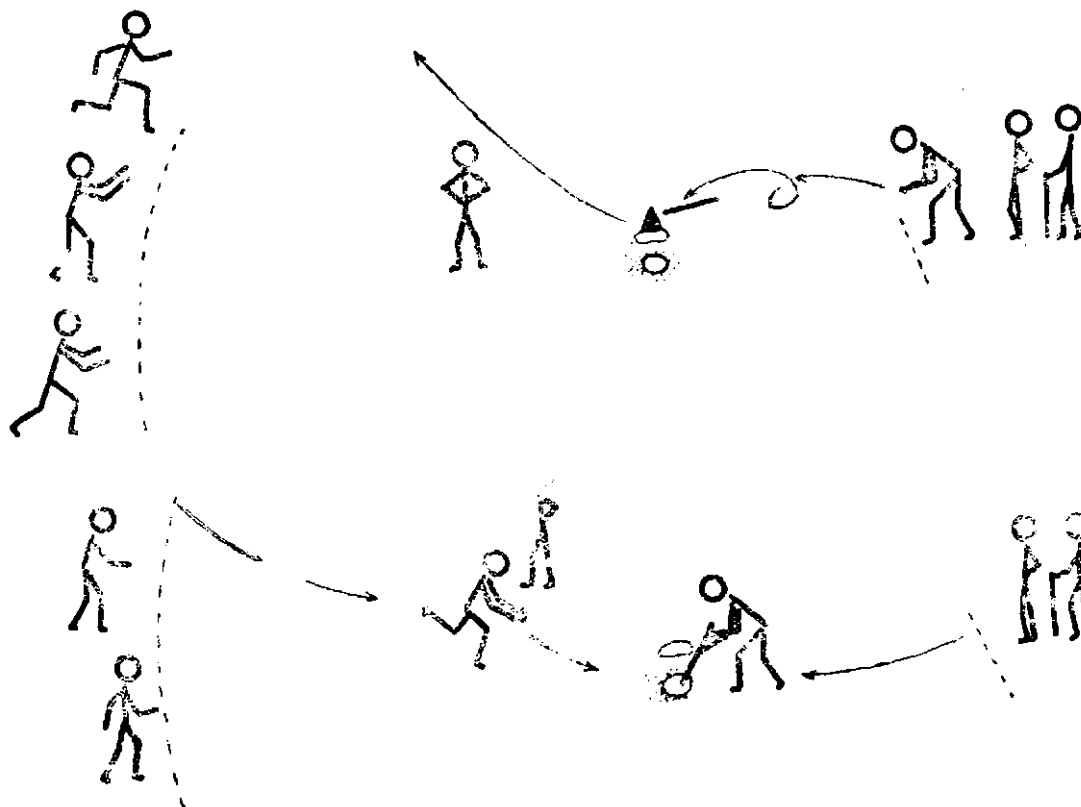
Játék végén összeadják az eredményeket. Előzetes megállapodás szerint száz-kétszáz pontig *mennek fel*. Nyertes, ill. vesztes az, aki leghamarabb eléri a megállapodás szerinti pontszámot.

660 Tegőzés

A játékeszköz megcélzásán, dobásán, elkapásán, a játékosok kifutásán s az azzal kapcsolatos szabályokon alapuló sportszerű csapatjáték, a *tegőzés* eredetileg harci játék volt.¹⁵⁸ Esztelneken emlékezet szerint minden más botos

játéknál gyakrabban sorra került, s mindössze az elmúlt évtizedben maradt ki. Ma állítólag azért nem játsszák, mert a hagyományos játszóhelyeket, az erdei tisztásokat az erdészet *felfogta*, azaz beültette.

Tizenhárom-tizenhat év közötti fiúk játéka volt. Átlag húszan játszották, de az sem volt baj, ha kevesebben voltak.



173. A tegezés térformája.

A játékosok két egyenlő csapatra, *kintiekre* és *bentiekre* oszlottak, és egy közvetítő *bíró*t választottak.

A játékhoz egy *kőre*, egy *csögre* vagy *tegegolyóra*, ami egy szegformájú, kb. 10×4 cm-es kis fadarab, és ütőjátékosonként három *tegefára* vagy *lódítófára* volt szükség. A csögöt egy *kőre* helyezték, amely mellé egy *likat* mélyítették.

A bentiek kb. 2 m-re, a bíró 3 m-re, a kintiek pedig mintegy 6—8 m távolságra helyezkedtek el a lyuktól.

A bentiek a felállás sorrendjében megkezdték a dobást. Lódítófájukkal a *kőre* helyezett csögöt igyekeztek úgy meghajítani, hogy az minél messzebb *elburungozzon*. Minden ütőnek három dobásra volt joga, ezt azonban csak akkor vette mind igénybe, ha az első, ill. a második nem sikerük, vagyis a csög nem repült ki a kintiekig.

Akkor is háromszor kellett dobnia, ha a kintiek nem fogták ki a csögöt, és nem *dugták ki* vele a dobót (nem dugták bele a csögöt a lyukba). A bentiek ugyanis igyekeztek a csögöt kézzel vagy kalappal elkapni, ami elég nehéz és veszélyes feladat volt, mert a súlyos fadarab könnyen szembeüthette őket. Ha a *kikapás* sikerült, a *dobó kidugódott* és többet nem dobhatott.

Ha a kintiek a csögöt nem tudták kifogni, szaladtak, hogy felvegyék, és a közbeeső játékosokon keresztül a bírónak továbbítsák, hogy az mielőbb a lyukba helyezze. Ezalatt a dobójátékosnak ki kellett szaladnia a lódítófák után, hogy annyit hozzon vissza belőlük, amennyit csak elbírt. Ha hamarabb visszaért, és a lábát behelyezte a lyukba, a bíró már nem dughatta bele a csögöt. De ha a bíró volt az ügyesebb: a lyukat elfoglalta, mire az ütő a tegefákkal visszaérkezett volna, az kénytelen volt megfordulni, s visszatenni azokat a földre, ahonnan felszedte, ő maga pedig kidugódott, nem játszhatott tovább.

Megtörténhetett, hogy a dobónak a háromból egy dobása sem sikerült, s ez esetben lódítófa nélkül maradt. Ilyenkor nem volt joga kiszaladni, s a sor végére kellett állnia. Addig nem dobhatott újra, amíg valamelyik kifutó csapattársa sikeresen vissza nem hozta az ő botjait is.

Ha a bentiek mind kidugódtak vagy lódítófa nélkül maradtak, a bentiek és kintiek helyet és szerepet cseréltek.

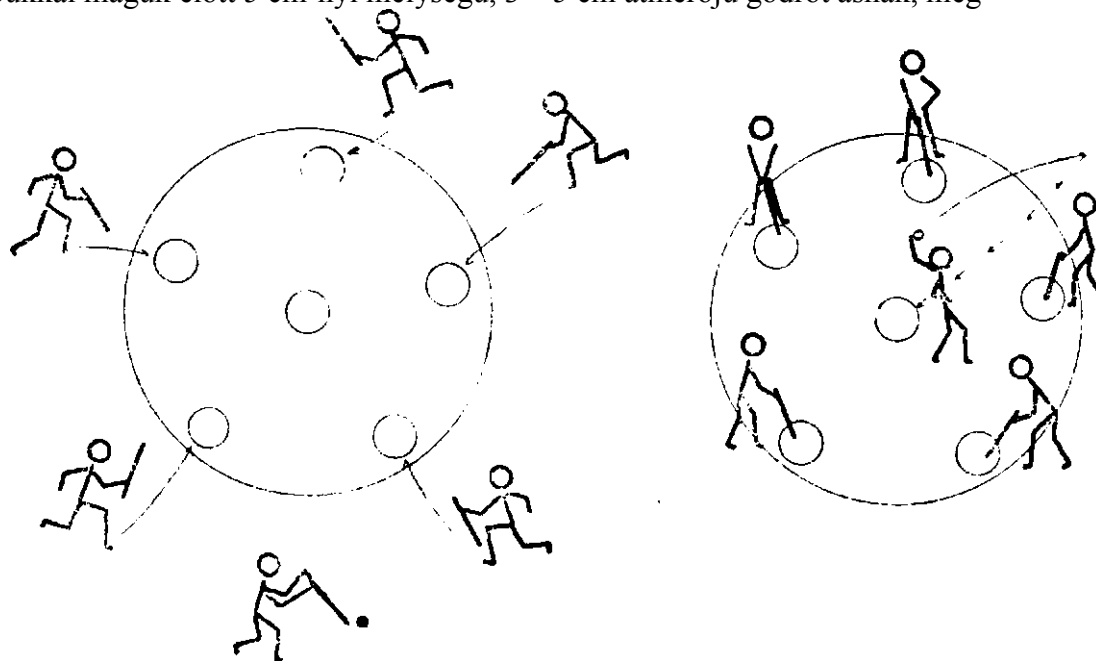
661

Disznózás (Malacozás)

Az úri golfozás elnépiesedett változatát,¹⁵⁹ a gurítgató, elütő disznózást Esztelneken a legöregebbek is a nagyobbaktól tanulták, s azóta megszakítás nélkül nemzedékről nemzedékre szállt. A tizenkét-tizenhat év közti fiúk ma is játsszák pásztorkodás közben. Számuk nyolc-tíz. Játékeszközük egy gömbölyű fadarab, a *disznó* vagy *csög*, és egy-egy kb. mellig érő, alsó felén kissé meghajlított *bot*.

A játéknak két, egymástól csak egy mozzanatában eltérő változatát találtam.

I. A játékosok körben állnak, egymástól mintegy 2 m távolságra, lábukkal maguk előtt 5 cm-nyi mélységű, 3—5 cm átmérőjű gödröt ásnak, még-



174. A *disznózás* térformája.

pedig eggyel kevesebbet, mint ahányan vannak. A kör közepén egy kb. 15 cm átmérőjű nagyobb gödröt vájnak, ez a *pajta*.

Miután a gödrök elkészülnek, a játékosok a játéktértől bizonyos távolságra mennek, és háromig számolnak, majd szaladnak helyet foglalni úgy, hogy ki-ki botját egy lyukba beállítja. Egyiküknek nem jut gödör, ez lesz a *disznópásztor* vagy a mai gyermekek szerint *kondás*, aki a disznót a körből kiüti, majd botjával kezdi befelé terelni a pajta felé. A körben állók azonban mindent elkövetnek, hogy botjukkal megvédjék a pajtát és a disznót másfelé tereljék. Ezt kellő elővigyázattal kell végezniük, hogy a botjuk közben minél gyakrabban a lyukban legyen, mert ha a pásztor észrevesz egy üres gödröt, gyorsan behelyezi a saját botját, s annak tulajdonosa *kidugódott*: helyet cserél a disznópásztorral.

Ha a disznópásztornak sikerül a disznót beterelnie a pajtába, gyorsan felkapja a csögöt, s *hopp, csűr!* kiáltással a magasba dobja. Erre mindenki elhagyja a helyét, és gyorsan elfoglal egy másik gödröt. Aki lyuk nélkül maradt, az lesz az új disznópásztor.

II. Az első világháború előtt úgy is játszották, hogy a *hopp, csűr!* kiáltásra a disznópásztor tetszés szerint elsőnek elfoglalt egy gödröt, és a többiek eggyel tovább költöztek. Így az utolsó lett az új disznópásztor.

662

Karikázás

A nagy legények és katonaviselt férfiak vasárnap délutáni, úton játszott, nagy ügyességet és erőt megkövetelő ütő-visszaütő jellegű sportszerű csapatjátéka volt, ami az 1930-as években kezdett kimaradni. Az azután felnövő nemzedékek a karikázáson egyszerűbb gurítós játékot értenek, amely az előbbinek a kisebb gyermekek készségeihez alkalmazkodó szolidabb változata.¹⁶⁰ Lássuk sorra mindkettőt:

I. A csapatjátékhoz egy rönkből leszelt *karika* (fakorong) vagy egy szekérkeréknek a váza, tehát vasabroncs, és játékosonként egy-egy erős bot kellett.

A tíz-húsz férfijátékos két csapatra oszlott, a csapatok egymással szemben, kb. 40—50 m távolságra helyezkedtek el. A kezdő játékos kézbe vette a karikát, és nagy erővel *feldobta*, vagyis úgy elhajította, hogy az a földet érve minél messzebb guruljon. Állítólag egy-egy jól sikerült dobás eredményeként a korong 100 m-t is gurult. A szemben levők ez esetben utánaszaladtak, s ahol az leesett, onnan gurították vissza. Ilyenformán az erősebb csapat, amelyik *kivédte*, vagyis bottal visszaütötte, a gyengébbet *kiszorította* — az úton sokszor a szomszéd faluig is *hátráltatta*, eltolta.

II. A kisebb gyermekek karikázása tulajdonképp már nem botos játék; a botot meghajlított végű *dróthajtóka* helyettesíti, a fakorongot pedig vasabroncs *karika*. Azon versengenek, hogy ki tudja hosszabb ideig úgy gurítani, hogy ne dőljön fel. Kézzel vagy lábbal megtámasztani nem szabad, s aki vét ez ellen a szabály ellen, nem guríthat tovább. Ezzel a változattal is kilométereket lehet befutni.